EL WENDIGO

FUNDADA EN MIL NOVECIENTOS SETENTA Y CUATRO

VERANO DE 1995

nº 69

http://cineultramundo.blogspot.com

350 Ptas.

Carroñeros

El carroñero es un depredador que se alimenta de los restos de los cadáveres que otros más audaces abandonaron; que sólo intenta el asalto en vivo cuando se siente infinitamente superior en fuerza, en poder, en relación con su posible víctima, por lo que ataca cuando supone a su presa físicamente agotada o moribunda. Ser cobarde donde los haya, aparece constantemente denostado en la literatura y demás medios de expresión.

Existe, sin embargo, otra especie muchos más detestable que la descrita. Es un ser bípedo, no alado (al menos no se le ven las plumas) y antropomorfo. Aunque no es necrófago (de forma oficial) sobrevive pisando cadáveres y trepa hacia las más altas cumbres de la podredumbre humana tejiendo una escalera con los osarios de sus desamparadas víctimas. Suelen arrimarse al poder, sea de la forma y signo que sea, con la suficiente astucia y capacidad camaleónica, como para adaptarse a cualquiera de la formas que aquel vaya adquiriendo, en el paso de los años y las corrientes ideológicas. Un *alien* engendrado en la tierra, que sin duda ocupará posiciones privilegiadas en cualquier tipo de sociedad presente o futura. Todo le vale, con tal de que sean los demás los que trabajen para él. Jamás comprendió aquello de *"ganarás el pan con el sudor de tu frente"*. Lo de *"tu frente"* lo ha transformado en *"el de enfrente"*.

Ser taimado, cobarde y vil, ataca siempre cuando se siente tutelado y con la indispensable condición de tener la espalda protegida, por aquello de una inesperada retirada, cuando la víctima no está tan moribunda como su instinto le indicaba.

Viejos frustrados enemigos

En Gijón, en torno al Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, desde hace cosa de un año, viene concentrándose un pequeño grupo de acólitos que, haciendo causa común con viejos frustrados enemigos de EL WENDIGO (algunos pululan desde hace casi veinte años), comienzan a husmear, deambular y lanzar lamentos plañideros. *¡Parissi, el año que viene tú ahí!*, gritaban algunos de estos especímenes en la pasada edición, refiriéndose a que él estaría este año entre los autores presentados. Eso sí, los plañideros cantos han sido apoyados en esta edición por el clásico "pesebrero".

Nada es nuevo sobre la faz de la tierra. Ocurrió lo mismo en Oviedo, cuando organizábamos allí el Salón. Los dos primeros años no hubo de qué preocuparse. Cuando por esta hermosa ciudad comenzaron a desfilar los autores más importantes del momento - Simonson, Bolland, Breccia, Falk, etc,- y el Teatro Campoamor se llenó de público, hicieron su aparición los aprovechados de turno. Aquella manifestación cultural iba en serio y pensaron que era una pena que no sacaran beneficio.

La primera piedra la lanzó un fanzine asturiano que en sus números 6 y 7 llegó incluso a instituir un premio por escrito con el título de "El Mongolín de Oro". Se lo dieron a Brian Bolland. Faltones siempre lo fueron, aunque mejor los denominaremos *sobrones*. El tiempo y la falta de opiniones contrastadas y, por supuesto, del apoyo económico de un organismo oficial que era quien pagaba las facturas, hizo que el número 7 fuera el último. En él ya bullía un personaje de colmillo retorcido con pretensiones de Alex Ramond. Dibujante mediocre, camaleónico y sin personalidad, que ahora pulula por el Salón de Gijón y que ya en 1988 demostraba su "gran talante democrático" y su "enorme cariño" hacia El Wendigo, dibujando portadas tan amistosas como la que se adjunta. Por cierto, de la que posteriormente renegaría con mil disculpas que personalmente me ofreció cuando creyo que podía influir de alguna manera en su futuro. Hay personas que creen que todos van a comportarse como ellos lo harían.

Alguien creyó que se había iniciado una fisura por donde urgar (el arrimado al poder de turno) y, agrandándola, situar al frente de la manifestación, que ya era un éxito de público, a uno de sus amiguetes. Eso sí, tratando de incrementar el presupuesto, que se movía entre los tres y cuatro millones, hasta los doce. Unica manera de que el aludido amiguete pudiera sacar la correspondiente tajada económica. La táctica, la de siempre: desacredita, que algo queda. El Salón no tiene público, a las exposiciones no va nadie, etc. Resultado: Oviedo se quedó sin Salón. Los que montaron la movida eran unos inútiles, como el tiempo demostró. Pero tenían el suficiente poder como para cargárselo, haciendo suyo el viejo refrán: mía o de la tumba fría. Lo de mío lo decía el amiguete.

Para llegar al final hubo un auténtico calvario de comentarios y réplicas en los periódicos. Incluso se llegó a crear un concurso público para otorgar la organización del Salón, al cual sólo se presentó EL WENDIGO. Como el objetivo del mismo era dárselo al amiguete y para éste era demasiado trabajo hacer un proyecto y un presupuesto, no apareció. Finalmente, se recurrió a un impedimento administrativo para no concedérselo al WENDIGO. Los nombres: Campomanes (el arrimado al poder) y Villabella (el amiguete).

EL WENDIGO no estaba dispuesto a que el Salón desapareciera. Con dinero propio se montó en la Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica. Corría 1990.

Cinco años después, se repite en Gijón la misma situación que en Oviedo. El personajillo antes citado (Parissi) ve que sus pretensiones de coderarse con autores internacionales se esfuman y, en unión de otros fanzinerosos, inician el asanto al Salón. Para ello recurren a un viejo truco, que suele dar buenos resultados: un fuerte ataque inicial suele ablandar las plazas fuertes. Toda clase de insultos e improperios son lanzados contra los componentes de la organización del Salón, vertidos de forma metódica en sus publicaciones, que ellos denominan fanzines, pero que en el fondo no son más que "hojas parroquiales" que sólo leen sus amigos y familiares.

Nuestra reacción no es la esperada. No establecemos contacto con ellos. La segunda fase es el acercamiento con disculpas. Una carta y varias llamadas telefónicas llegan hasta mi. En la carta se reconocen errores y se piden excusas por los insultos. En las llamadas, abiertamente, se dice "para nosotros sería un gran honor formar parte de la organización..." ¡Dios! Después de mancharnos con toda clase de vilipendios, tiene la desfachatez de querer formar parte de la organización. No podía creerlo. ¡Era demasiado! Mi respuesta es que, a pesar de estar necesitando ayuda, la organización va a seguir como está. Todavía hacen algunos intentos de aproximación, durante la celebración del Salón. El resultado es no. La piedra estaba lanzada. No obstante por si sola estaba destinada a permanecer inmóvil, dado el escaso, por no escribir nulo, eco que estos lamentos fanzinerosos pueden producir. Faltaba alguien que amparado tras algún tipo de poder, quisiera colocar amplificadores suficientes que hicieran parecer como una debastadora tormenta, lo que tan solo era un leve murmullo. Ese alguien apareció pronto. Llevába años esperando esta oportunidad. Además tenía un medio de comunicación a su servicio (TeleGijón). El resultado no se hizo esperar y las tácticas de Oviedo se repitieron sistemáticamente. No hay público. Se exhiben cutres fotocopias, etc. ¿La solución? Dentro de un par de años. O quizás antes, lo que sí podemos garantizar desde estas líneas es que nadie nos ha desplazado sin lucha. De eso pueden estar seguros.

Faustino Rodríguez Arbesú

La intolerancia al poder

http://cineultramundo.blogspot.com

Con subvención del
Iltre. Ayuntamiento de Gijón
y 70 suscripciones de la
Consejería de Educación,
Cultura y Deportes
del Principado de Asturias

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Hacen EL WENDIGO: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU, Director. FLORENTINO FLOREZ Y RAMON F. PEREZ, Redactores Jefe. SOFIA CARLOTA RODRIGUEZ, Jefa de Prensa y Relaciones Públicas. EULALIA EGUREN, Comunicación. Colaboran en este número MARIO IZQUIERDO, Diseña, y los firmantes de cada una de los trabajes.
Imprime: GRAFICAS CAREAGA. D.L.: M-3.362/1977

sumario

Carroñeros
Faustino R. Arbesú 2

Editorial 3

El borrado
Florentino Flórez 4

La avenida del mundo
Faustino R. Arbesú 7

La avenida Eisner
Florentino Flórez 9

Scott McCloud: la letra con viñetas
Jordi Juanmartí y Javier Riva 11

Cría cuervos... y te sacarán los duros
Luis Hernández 14

Ken Loach. Recuperar nuestra memoria
Sofía Carlota Rodríguez 15

Premios Haxtur 1989
Faustino R. Arbesú 17

XIX Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias
Ramón F. Pérez 20

Neil Gaiman
Florentino Flórez 24

El Wendigo recomienda 27

Tim Burton. Hacer cine de tus sueños
Sofía Carlota Rodríguez 28

Star Trek. El culebrón que viaja por las estrellas
Luis Hernández 30

El retorno de Shazam
Faustino R. Arbesú 32

Oscar Jiménez
Florentino Flórez 36

Nominados y Ganadores 38

Rock and Rafa
Florentino Flórez 40

Modelo de día. La sorpresa de un comic bien hecho
Luis Hernández 42

Semana Trágica
Jordi Juanmartí 43

Diseño: Mario Izquierdo

Portada: Dougherty + Humble

editorial

Existen en nuestro país una infinidad de acciones de "alto nivel" –cuanto más alto, menor la responsabilidad– que el ciudadano de a pie no alcanza a comprender (por lo negativo de los resultados, no por el nivel) por más materia gris que ponga en funcionamiento. De entre ellas queremos destacar los criterios que se siguen a la hora de crear una DIRECCION de empresa, o de lo que sea.

Salvo excepciones, que las hay, la competitividad, conocimiento contrastado del ramo, de organización industrial o mercantil, visión social, de mercado, o, tan siquiera, de relaciones públicas, son eludidas como si nada tuvieran que ver con la marcha comercial y humana de la empresa que va a dirigir la persona designada.

En lo que se refiere a Empresas Públicas, que se rigen siempre por criterios políticos y no comerciales, poseemos sobrada experiencia como para poder afirmar lo escrito. Pero, ¿ocurre lo mismo con las privadas?... Insistimos en que también. Sus criterios no son políticos, pero casi siempre se alejan de las cualidades apuntadas y necesarias. ¿Ejemplos? A millares. Entendemos que ésta es una de las principales causas de nuestra tradicional falta de competitividad, calidad y déficit exportador.

Recientemente ha cerrado la revista de cómics Viñetas, de la editorial Glenat. Su director, Joan Navarro, en el último número ha entonado el "mea culpa". Ocurre que es su primer "mea culpa" y ya son varias las revistas por él dirigidas que han pasado a mejor vida, en el tiempo requerido para hacer el primer balance del Debe y Haber.

Primero fue Cairo, a la que siguió Complot, TBO, Crazy Cómics y ahora Viñetas. Salvo Cairo, ninguna llegó a los veinte números. Las hubo que se quedaron en el segundo. Y todas desaparecieron en menos de diez años.

Haberlos haylos, la cuestión es encontrarlos.

EL WENDIGO

NOTA: Este número tenía que haber estado en las Librerías y Quioscos un mes antes de la celebración del XIX SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS. Nuestra relación con la librería de MADRID COMIC propiedad del nunca bien ponderado MARIO AYUSO, nos obligó a este retraso. Por falta de dinero. Nuestra posición económica nos impide cambiar la portada, la cual anuncia la salida en VERANO, cuando debería anunciar OTOÑO. Por ello pedimos disculpas.

El borrado

Habitualmente, invitamos al Salón de Asturias a autores que nos interesan, por encima de modas o popularidad. Este año contamos con la presencia de un dibujante-guionista muy poco nombrado en esta revista: Boucq. Intentaremos acercarnos a su trabajo. Una obra de difícil clasificación.

Monumentalidad

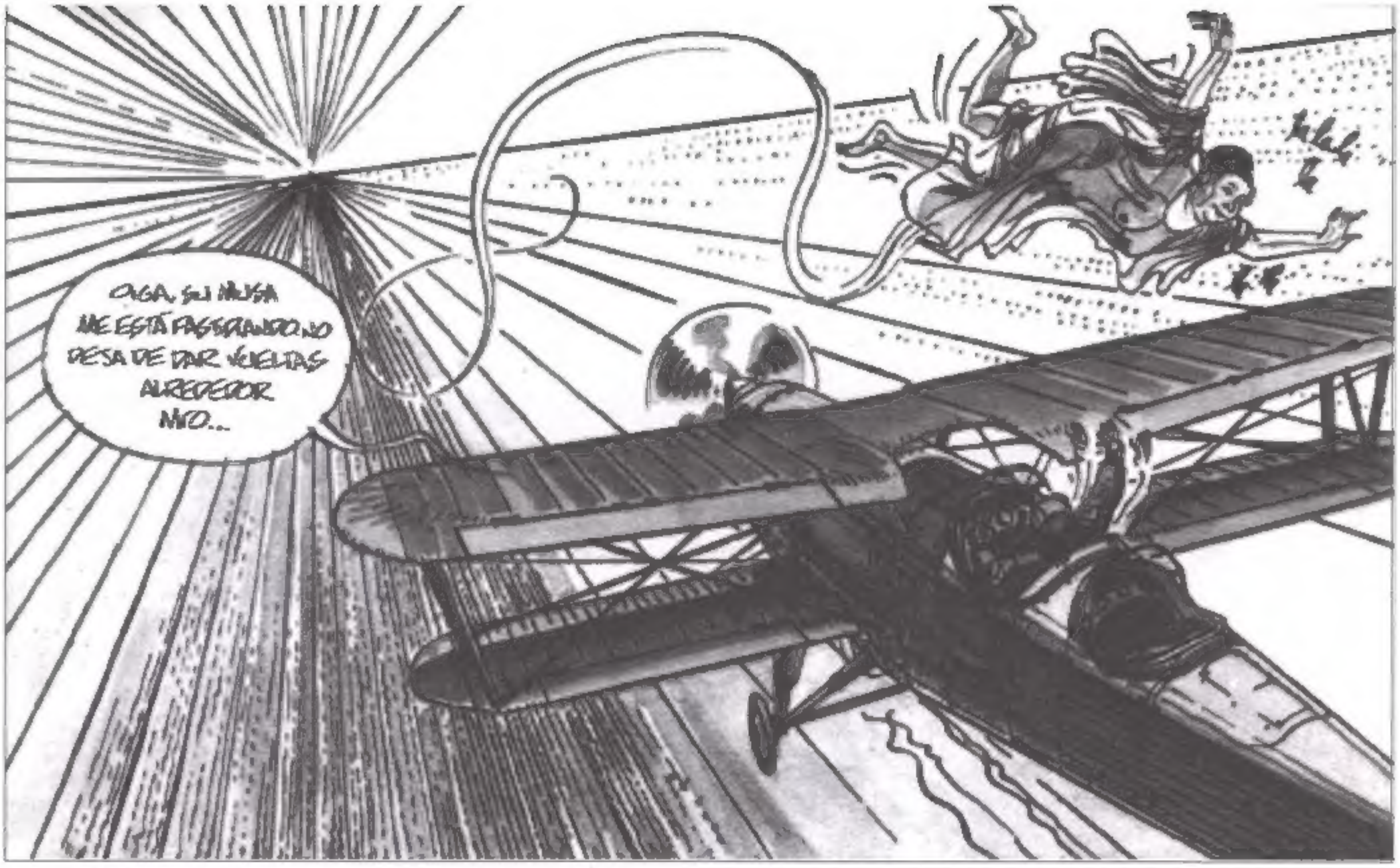
Esta es una de las características más notables en la evolución de sus dibujos. Pocos como él se atreven con esas perspectivas imposibles. Además, a Boucq parecen no bastarle dos puntos de fuga. Habitualmente utiliza un tercero, inclinando las verticales. Esto fuerza mucho el punto de vista y carga de tensión sus espacios, los deforma.

En todo caso, su interés por las visiones grandiosas le lleva a un uso constante de espectaculares viñetas alargadas, horizontal o verticalmente. Sus paisajes, planteados en estos formatos que se extienden de un lado a otro de la página, se llenan de "tiempo".

Son viñetas que demuestran la destreza de un dibujante que puede con todo. Creo que, pese al diferente aspecto externo, al muy dispar acabado, un dibujante próximo a Boucq es Moebius. Esencial-mente en este gusto por los espacios abiertos. En la generación de arquitecturas impactantes y espacios sonados. Boucq es el que más se ha acercado a la grandiosidad de Moebius.

Además, no sólo se atreve con esos mundos imaginados. Refleja ciudades y lugares concretos con una credibilidad cinematográfica. Su Moscú de "Boca de diablo" o su Nueva York, tanto en esta obra como en "La mujer del mago", son más que reales. Las escenas sobre la ciudad, en el edificio en construcción de "Boca de diablo" nos invitan a pensar que los de la Marvel no nos han mostrado ni la mitad.

Y siempre hay algo mágico en sus recreaciones espaciales. Pienso en el impacto de la primeras planchas de "La mujer del mago". En su Central Park de la misma obra (pág. 64 del álbum). Ese alargamiento de los formatos, unido a la deformación perspectiva en los márgenes de la viñeta cuando la tensión lo requiere, carga de significado sus espacios, que rara vez son neutros, decorativos.



¡Color!

Vean esas vigas naranjas y esos cielos terriblemente azules del capítulo 2 de "Boca de diablo". El color en Boucq puede gustar o no, pero no deja indiferente.

Esos tonos acuarelados que le ayudan a exagerar lo grotesco de sus caricaturas se unen a su mórbido trazo de manera especial. Sus carnes son inolvidables. Los besos no volverán a ser lo mismo desde su episodio *Intimidad*.

En ocasiones, resulta confuso por su excesivo detalle. Pero cuando vemos gamas como las que usa en "La soledad de las profundidades", nos olvidamos de otras ma-ñas. En todo caso, el color en Boucq es, al igual que su trazo, detallista y minucioso. A veces esto potencia el relato, especialmente cuando se centra más en el aspecto general. Otras, como toda la secuencia final de la cena en "La mujer del mago", sus rojos, ocres, amarillos y anaranjados, se pueblan de tal cantidad de pequeños brillos y texturas, que todo resulta un pelín empastado.

Creo que "Boca de diablo" es el trabajo donde Boucq utiliza el color de forma más eficaz (narrativamente hablando).

En "Cara de luna", por ejemplo, la luminosidad general es excesiva y se aprecia una cierta ausencia de contrastes que ayudarían al relato.

No podría acabarse este capítulo sin insistir en que las texturas que Boucq utiliza para colorear pieles, mejillas y carnes en general, le entroncan con una noble tradición. Es quizás el más divertido seguidor de una cierta visión que encontramos en el *buey desollado* de Rembrandt, en Soutine o en Bacon.

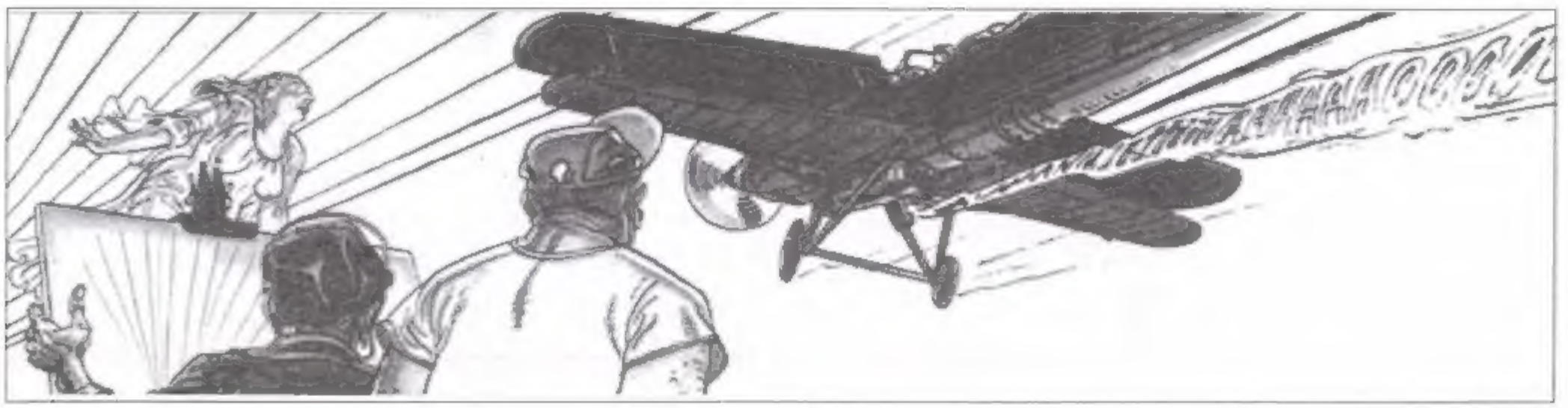
Rarezas

Hombres del Neandertal con tupé de rockeros. Negros famélicos disfrazados de pitufos. Verrugas llenas de pelos. Casas que emergen de las aguas. Tiburones nadando en las paredes del comedor...

Creo que todos estos elementos fantásticos, lugar común en la obra de Boucq, pueden oscurecer la verdadera excentricidad de su labor.

Lo que resulta chocante en Boucq no son tanto sus arrebatos surrealistas sino su puesta en escena, lo enfermo de su visión. Decía Susan Sontag que cualquier foto era más surrealista que las voluntariamente surrealistas. Algo así ocurre con Boucq. Sin negar la belleza o lo sorprendente de algunas de sus visiones, entiendo que lo que lo hace verdaderamente peculiar es su deformada mirada sobre lo real. Su caricatura, sin traspasar el límite de la deformación, llena los cuerpos de pliegues, exagera ciertos aspectos. Sumemos a sus caras geométricas y arrugadas ese color que dispara los blancos de los volúmenes y los enfermizos rosados, y tendremos un acabado único, característico.

Jodorowsky nos hablaba de la belleza que quería surgir del lápiz de Boucq. Pero es una belleza que se ve constantemente negada. Lo que encontramos es un mundo



grotesco, que se mueve en el límite de lo feo. Caras y cuerpos que acusan el paso del tiempo. Constantes agresiones a lo bonito convencional. Todas las texturas que recorren su trabajo nos remiten a esto.

En esta visión personal encuentra su grandeza. Y también sus problemas. Los deslices narrativos que hemos ido apuntando, se relacionan con esta voluntad feista. Sus empastes se derivan de su especial mirada.

Pero hay algo que debe decirse. Al contrario que otros autores, la mordacidad de Boucq parece sincera. Vemos constantemente aparecer creadores de nueva ola, con una presunta visión crítica del todo. Visión que, en muchos casos, acaba resultando terriblemente vacía.

En Boucq surgen, aquí y allá, reflexiones sobre una condición humana que nunca le es indiferente. Puede motivar su burla, incluso cruel. Pero no es su posición la de un observador distante y superior. El forma parte de ello. Comparte la desesperanza de Billy en "Boca de diablo". O apunta sus dardos contra el arte en "Picadillo artístico", o el racismo, en "Los salvajes son unos primitivos".

Imágenes

Por último, hay una cualidad que hace de Boucq un artista visual nato. Muchas de sus historias parecen nacer más de una imagen que de una idea. Esto le relaciona, de nuevo, con Moebius. Si a éste sus visiones le llevan a historias metafísicas y grandilocuentes, a Boucq le arrastran al chiste, en sus propios relatos, o a la poesía visual, en sus colaboraciones con otros guionistas.

No creo que haya realizado ninguna obra redonda. "Boca de diablo" es la que más se acerca, aunque el final chirría un poco.

Pero nos ha legado ya un montón de imágenes inolvidables. Volvemos a pensar en Moebius. Gente como estos dos autores, con esa destreza impresionante para el dibujo, suele dejarse llevar por la fuerza de la escena, olvidando el relato. Este es el problema. Pero, al menos, hay autenticidad, vigor y poesía en muchas de las ilustraciones de Boucq. Y una cabeza visual.

Pienso en esa sonrisa aumentada por la gafa en "Los pioneros de la aventura humana" (pág. 5). En ese oso, dibujado como una vaca de carnicería (pág. 8). En ese ballet de grúas (pág. 17). En los deltoides de Romualdo (pág. 23). En el limpiador de piscinas, etc.

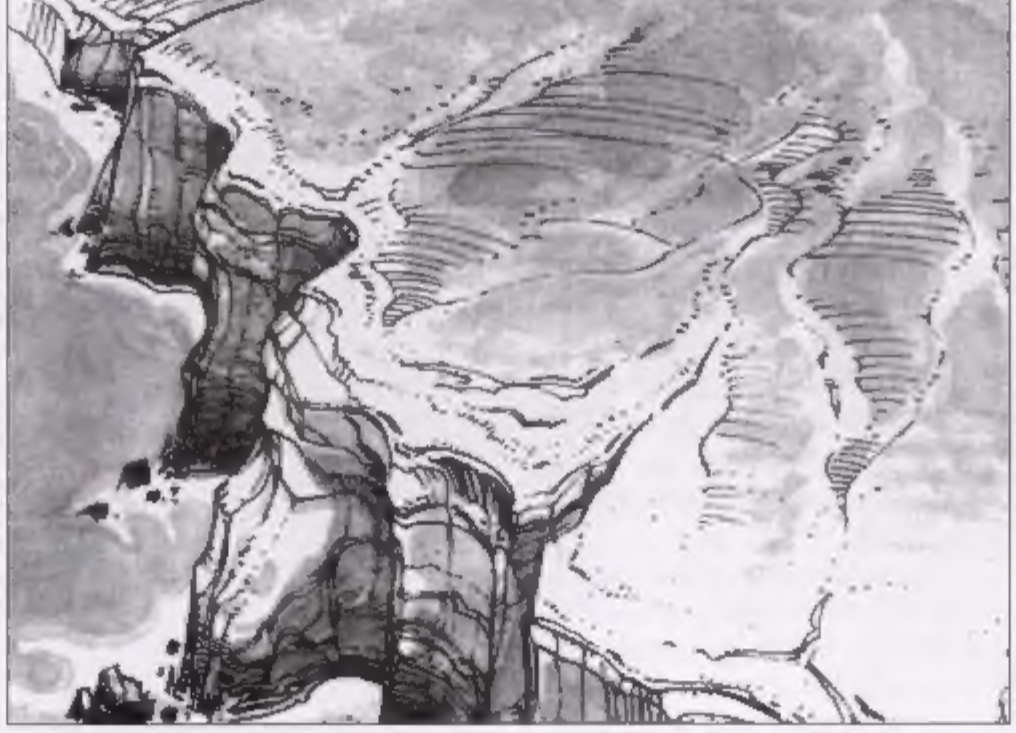
O en la blanquísima cara del mago en "La mujer del mago". En la explosión del cristal (pág. 37). En las empleadas del burger (pág. 58). En la entrada llena de ramas (pág. 78). Etc.

O en todas las secuencias del monasterio, en "Boca de Diablo". O el arranque de la escena en Nueva York, con el rescate del obrero indio. O la persecución por Moscú...

Escenas en muchos casos mudas. Donde Boucq muestra su talento para llevarnos sin el apoyo de los textos, de una viñeta a otra.

En definitiva, un artista original. Una palabra muy gastada, pero con sentido en esta ocasión. Alguien que todavía tiene que sorprendernos mucho.

Florentino Flórez



¡VEN, ISHA! ¡EL GRAN SACERDOTE NOS ENVIA A RECUPERAR UNA OVEJA DESCARRIADA!
ESTÁIS LOCOS; LLEGA LA OLA, TODO QUEDARÁ SUMERGIDO DE UN SEGUNDO AL OTRO.

La avenida del mundo

Existen muchos admiradores de Will Eisner pero la mayoría de ellos centra sus preferencias, sus escritos y sus comentarios en su creación más prolongada en el tiempo, la serie Spirit. Los que así piensen de la obra de Eisner se quedan en la superficie, no han profundizado en ella. Lo mejor de este genial creador de historias aparece, precisamente, cuando abandona la citada saga, cuando deja de producir a Spirit.

Sus trabajos sobre recuerdos urbanos, sobre historias de carne y hueso que le han tocado vivir de cerca, los pasajes sobre el viejo New York y los barrios marginales son sus mejores composiciones. Su particular mirada nos revela un autor de una dimensión humana y creativa, como pocas veces hemos tenido el placer de disfrutar en la historieta. De entre ellas destaca, por su gran sensibilidad, la obra que, recientemente (en 1995), ha visto la luz con el título La avenida Dropsie.

Sirvan estas líneas como homenaje a este gran creador y, más concretamente, al enorme placer que me ha deparado la lectura y visionado de esta obra.

Un hombre joven

Resulta difícil imaginar que *La avenida Dropsie* haya sido realizada por un hombre muy cercano a los 80 años (Eisner nació en 1917). Tal es la viveza, agilidad, jovialidad, sentido crítico y actualidad de lo narrado y el firme pulso mostrado a la hora de desarrollar las diversas historias que transcurren en el devenir de los casi 150 años, que hacen de *La avenida Dropsie* toda una institución, como lugar de observación de los quehaceres humanos. Lo que demuestra la firmeza de conceptos y carácter del autor. Virtudes que el paso de los años no suele deparar.

En esta saga he encontrado una de las mejores narraciones que he tenido el gusto de conocer en mi dilatada actividad como espectador y lector. Eisner ha hecho una obra imperecedera, que puede ser comparada con cualquier otra (de entre las mejores creadas) de cualquier medio de expresión, de cualquier arte. Es más, en muy pocas ocasiones se han producido obras tan lúcidas e importantes como ésta, a tan avanzada edad como la que tenía este autor cuando la creó. Los años no suelen perdonar a aquellos que han elegido la narración como medio para comunicarse. No es este el caso, Eisner sigue aun más lozano expresivamente, que en los cuarenta, cuando creó a Spirit.

¿Qué tiene *La avenida Dropsie* para ser tan importante? Es una bella historia de amor. El amor es el motor de nuestro mundo; sin él, la vida no merecería la pena de ser vivida. Después de leer y "ver" esta obra se encuentra explicación a esa eterna juventud que parece poseer su autor. No sólo en lo intelectual, también en lo físico. Eisner lleva sus casi 80 años con enorme juventud. No es extraño. Todo se explica con su capacidad para concebir una obra tan bella, humorística, poética, tierna, humana... sin bajar la guardia en el sentido crítico.

Una calle que hace historia

A través de la calle Dropsie vamos a conocer la historia de la ciudad de Nueva York, de *La Gran Manzana*, desde sus orígenes. La New York de los ciudadanos de a pie, de los ciudadanos de segunda, de los marginados. Holandeses, ingleses, irlandeses, alemanes, judíos, italianos, suecos, hispanos, negros y tercermundistas, por este orden, serán los protagonistas de esta maravillosa y conmovedora saga.

Eisner, con lápiz seguro, sin apartarse un ápice de lo que debe ser una historia de progreso (en todos los sentidos) y decadencia, de la forma más amena, introduce al lector en las cotidianidades de este universo, en sus luchas, intolerancias, racismo, marginaciones, convivencia y amor.

La historia comienza con el principio de la emigración. Unas granjas holandesas pronto se verán secundadas e invadidas por los extranjeros ingleses, los cuales convierten la zona en un prestigioso barrio de alta alcurnia. Con la llegada de los irlandeses (ciudadanos de segunda por posición y religión) comienza la decadencia señorial de aquel barrio de postín. Declive que no cesará hasta su total destrucción, ya en el presente, para desde las cenizas producirse un revival próspero que apunta de nuevo hacia el inicio de una segunda decadencia. A grandes rasgos esta podría ser una sinopsis sin pretensiones de la historia. Si lo dejáramos así, le haríamos un flaco favor a la obra. La historia de USA. va a ser reflejada en la saga a través de las generaciones que pueblan esta típica calle Dropsie.

Ese es su principal significado. Un microcosmo a través del cual puede vislumbrarse todo un universo. La intolerancia aparece ya en las primeras páginas. Cada vez que un pueblo se asienta en la calle, ésta pasa a ser de su propiedad. Todos los que allí decidan vivir han de ser de su mismo origen; sino, serán considerados extranjeros. Los holandeses, los Dropsie, así conceptuaron a los ingleses y éstos a los irlandeses, los cuales harán lo propio con los alemanes, con los judíos, italianos, etc. Pero no todo es intolerancia, racismo, especulación... También existe la convivencia, la amistad, la tolerancia. Tolerancia y amistad que surge entre católicos y judíos, entre el sastre judío Gold y el zapatero italiano Leoni, o entre los conductores del rebaño, el rabino Goldstein y el cura Gianelli; éstos, gracias a las donaciones del trapero reconvertido en magnate Izzy Cash, fundan una capilla inter-religiosa en la cual conviven católicos y judíos.

Pero, sobre todo, amor

Desde intransigencia, hasta el cartel de la calle Dropsie, pasando por asesinatos, sobornos, corrupción política, polis, pandilleros, racismo, mafia, derivados de la guerra del Vietnam, movimientos vecinales, pacifistas y un largo etc., es incorporado en esta larga historia sobre New York, bajo la escrutadora mirada crítica, sin concesiones, de Will Eisner. Pero, especialmente, donde pone más énfasis, es en el amor. Este es el hilo principal que sustenta la historia base que conexiona las narraciones independientes de cada generación.

Amor paterno es lo que mueve a Hendrick Dropsie a asesinar a su cuñado. También por amor fraterno Neil matará al hombre que chulea a su hermana Coleen. Amor es lo que destila por todos sus poros la impedida Rowena, la princesa encantada que cree poseer un jardín mágico. Amor es el que filtra su abuela y el príncipe azul que se casa con ella. Amor respira el padre O'Leary. Amor es lo que hace a Marie Leone y al judío Abie Gold romper la barrera de la intransigencia religiosa. El amor al prójimo mueve al rabino y al cura hacia sus feligreses. También hay amor, y mucho, en la madre de Rosie, amor capaz de superar la barrera racial. Existe amor en la secretaria del usurero Izzy Cash, la señorita Bernstein. El amor hacia el barrio hace que el sueco Sven no vaya a vivir a Florida cuando le toca la lotería. Amor interracial entre las niñas Ruby (negra) y Rosie (blanca). El negro Burley recibe amor de la congregación judía. El amor hace perder la razón a Consuelo, cuando se muere el perro que ella cree es su marido Adolfo. Como amor fraternal es lo que surge en el duro corazón de Izzy Cash por su secretaria. O el que hace regresar al barrio, ya vieja y rica a Rowena, la princesa encantada, para tratar de recuperar algo de la destrucción. Amor, amor, amor, es lo que mueve y sostiene la historia.

En fin, un hermoso mosaico de la vida, realizado por uno de los más grandes creadores que ha dado este medio de expresión conocido por comic o historieta: Will Eisner. No se podía crear mejor legado a la conmemoración de los 100 años del nacimiento de este arte.

Faustino Rodríguez Arbesú

¿ES AQUÍ?
SÍ, AQUÍ ESTABA LA VIEJA CASA DE LOS DROPSIE... NO SE HA TOCADO NADA DESDE QUE SE QUEMÓ EN LA PRIMAVERA DE 1890... ES LA ÚLTIMA PARCELA DE LA ZONA.

La avenida Eisner

A estas alturas no vamos a descubrir a Eisner. Pero tampoco se le puede enterrar. Tras su jubilación de Spirit, este joven-anciano no ha dejado de sorprendernos. Sirva este artículo para completar nuestro homenaje a la frescura y modernidad de su último trabajo: La avenida Dropsie.

Optimismo

Si Faustino ha hablado del amor que recorre toda la obra, yo debo mencionar sus consecuencias: un optimismo esperanzador. Optimismo que se traduce en humor y confianza en el futuro.

El humor recorre este trabajo. Eisner se preocupa de introducir pequeñas anécdotas, que aligeran los momentos dramáticos. Por ejemplo, el tono de cine cómico con el que trata la irrupción de los ladrones (luego contrabandistas) en casa de Rowena. La escena de George comprando gomas (previa a las amenazas de los matones). El baile entre la sra. Gold y el sr. Leone. La transformación de Adolfo en perro, quizás la escena más esperpéntica del álbum. El humor negro en el asesinato de Rafa Gorgol. La "acuática" bienvenida a los hebreos...

En general, encontramos mucha ingenuidad en los personajes. Y una actitud hacia los sentimientos y hacia el prójimo poco habitual. Si los momentos dramáticos son muchos, el mensaje final, con la reconstrucción del barrio, es optimista. Nos invita a tirar "p'alante".

Los problemas existen (y están muy bien analizados), pero Eisner parece preocupado por insistir en la idea de que, al menos, podemos luchar por solucionarlos.

Frente a grises informes sociológicos o a visiones caóticas que nos hablan de barrios irremediablemente condenados, la obra de Eisner es un canto a la esperanza, por encima de todo. Es crítico, pero no un anarquista de salón. Su trabajo transmite fe en la condición humana. Y en nuestras posibilidades de mejorar. Mucho se ha criticado el optimismo complaciente de las películas de Capra. Eisner va más allá. Mantiene un elevado nivel de análisis. Disecciona la realidad con precisión. Pero, además, nos alegra el corazón. Yo se lo agradezco. Sinceramente.

ER... ¿NO ES USTED LA SRTA. BROWN? ¿NO VIVE EN LA CASA DE LOS O'LEARY?
CLARA BROWN, SÍ. DESDE QUE MURIÓ TIM, SU HIJO, EL CURA ME ALQUILA UNA HABITACIÓN.

Personas

Hay algo sorprendente en su historia. Si pensamos en *Regreso al mar*, una obra que aborda aspectos sociológicos similares, lo entenderemos mejor. En las dos se nos habla de transformaciones urbanísticas y momentos de cambio cultural. Kon utiliza un método habitual: personajes protagonistas que canalizan el relato, que centran la atención del lector. Eisner cubre un período de tiempo muchísimo más amplio. Increíble-mente, apenas usa esos conductores de la narración.

Podríamos fijarnos en el mayor protagonismo de Abie Gold, o de Izzy Cash, pero Eisner prescinde de ellos de continuo.

Su narración funciona como un ensamblado de pequeñas historias alternadas con brevísimos rótulos informativos que, a veces, son substituidos por "simples" imágenes.

Quisiera subrayar la complejidad del modelo elegido. Al situar en el lugar del héroe principal una multitud de pequeños personajes anónimos, Eisner corría el riesgo de perder al lector, de marearlo con un montón de anécdotas. O de quedarse en una distante visión sociológica.

Pero la microsociología que practica el autor se asienta en unas bases sólidas. Conoce muy bien lo que cuenta. La gestualidad y el humor de sus personajes le basta para, en una plancha o dos, ofrecernos retratos vividos, creíbles. Prácticamente, ni uno solo de sus secundarios resulta artificioso. Presentados con una rapidez realmente prodigiosa, al poco de verlos es como si ya los conociéramos de toda la vida. Esa es la sensación que tenemos incluso de algunos protagonistas tan tangenciales como la srta. Bernstein, la abuela de Rowena o el sargento Red.

Es esa vitalidad lo que permite el flujo narrativo. La atención no decae porque Eisner domina el ritmo de su historia de manera excepcional. Nos habla de un montón de cosas y consigue que nos interesemos por ellas. Para todos aquellos que critican el relato convencional y la figura del héroe, éste sería el gran ejemplo a seguir. Claro que, seguramente, la historia les parecerá poco "moderna".

Desde aquí puedo asegurar que lo es. Con esta obra y gracias a su enorme talento, Eisner nos ha mostrado lo que el comic puede dar de sí en las próximas décadas. Y no creo estar exagerando mucho.

Construcción

Si su historia nos habla de cómo un barrio va modificando su aspecto, cómo evolucionan los edificios y la gente, el

método constructivo debía estar a la altura de la empresa. Ya he expresado mi admiración por la agilidad y precisión de su guión. Su puesta en escena es otra cosa.

Se ha comentado aquí con anterioridad el movimiento que los americanos (y algunos europeos) introducen en sus planchas. Ahora bien, ese concepto de la página como unidad, presenta distintos aspectos, que podemos resumir en dos ejemplos.

Si pensamos en Kubert, vemos que su base es la viñeta grande que acentúe el espectáculo. El sistema parece ser preguntarse por la acción principal de la página. A partir de ahí, se jerarquizan las diferentes viñetas, primando una sobre las demás. Eso proporciona agilidad a la lectura y asegura el impacto.

Otros, como Truman, han ido más allá de este principio. Si estudiamos Hawkworld, veremos como este autor utiliza este mismo método para dramatizar los tiempos. El aumento de tamaño de una viñeta conlleva el solape de las otras sobre la grande. Truman lo usa para acentuar la sensación de inmediatez de las acciones, o para que "vayamos entrando" en la siguiente escena, cuando aún no hemos abandonado la anterior. Desarrolla las posibilidades temporales de lo que es un puro efecto visual. No es solo que la acción más grande sea la más importante. Además, tiene consecuencias en los tiempos entre viñetas.

Eisner parece haber creado su propio modelo. Aparece en todas sus últimas obras. Diría que se basa en la destrucción de la línea de la viñeta. Ya en su libro sobre comics nos insiste en la posibilidad de que las viñetas adopten formas diferentes, se amolden a su contenido. Este es uno de sus recursos habituales. Viñetas-marco de ventana, interior de casa, calle o lo que sea. Pero va más allá.

Cuesta encontrar en el álbum huecos entre viñetas. La mayoría de las veces nos topamos con fragmentos que unen aspectos de una viñeta con la de al lado, la de arriba o la de abajo. El problema es que esto se ha convertido casi en una manía de Eisner, en una "marca de la casa". En ocasiones, sin mayor lógica narrativa. Ademas, bastantes páginas dan la sensación de haber sido infrautilizadas, se perciben ciertos "blancos". Por otro lado, debemos recordar la agilidad del relato. La fusión de las viñetas colabora en esto. Por ejemplo, la página del asesinato de Lilly Reilly, o la del triunfo del boxeador Polo.

Pero, en otros casos, la sensación es más bien confusa, de excesiva rapidez. Por ejemplo, cuando Dirk quema el campo del vecino (y a su sobrina). O cuando el príncipe llega al jardín de Rowena.

En general, llega a agradecerse la aparición de viñetas diferenciadas. Diría que Eisner traspasa en más de un momento el umbral que separa un recurso narrativo eficaz de un artificio formal. Claro que, cuando se leen historias como la de Rowena, o la del ascenso político de Polo Palermo, o la de la corrupción del director Danny, uno tiende a entender los deslices formales como pura exhuberancia narrativa.

Decía al principio que no vamos ahora a descubrir a Eisner. Debo corregir esa afirmación. Sí. Lo descubrimos constantemente. Y cada vez nos maravilla más.

Florentino Flórez

Scott McCloud: la letra con viñetas

Understanding Comics no es la obra definitiva sobre el mundo de la historieta. No es revolucionaria en su contenido ni dice nada sobre lo que otros autores, aficionados o estudiosos del comic no hayan hablado ya. Es, sencillamente, la opinión personal e intransferible de un historietista que emplea su amplia cultura y experiencia en hacer un tratado sobre su arte. Es rebatible, discutible y parodiable, por supuesto. Como casi todo. Y, sin embargo, merece un puesto de honor en la historia del medio. Porque la auténtica innovación está en cómo el autor expone sus teorías usando precisamente lo que intenta explicar. Se podrá estar de acuerdo con él o no; pero su verdadero éxito radica en que los que lean la obra podrán entender su tesis. Y esto no es poco.

Por tanto, hay más cosas en el "haber" que en el "debe" del magno empeño del señor Scott McCloud. En general, podría decirse que consigue plenamente su propósito (la transmisión de sus teorías) cuando está con los pies en el suelo y describe lo que está al alcance de todos. Cuando intenta pasar de lo más concreto a lo universal, podría decirse que el autor pierde un poco la perspectiva. Se ha dicho que en ese momento McCloud cae en un mesianismo ciertamente criticable. Ya hablaremos de esto más adelante.

Ceñiremos nuestro análisis de *Understanding Comics* a dos frentes, el de la forma y el del fondo, intentando explicar por qué creemos que esta obra, a pesar de ser incompleta y hasta en ciertos momentos fallida, no debería faltar en la biblioteca de ningún aficionado a la historieta.

Una excelente conferencia

La mejor forma de afrontar la lectura del trabajo de Scott McCloud es imaginarse que vamos a asistir a una conferencia sobre el arte del comic, en la que, como buenos alumnos, tomaremos nuestras notas. El conferenciante es un señor con muchas tablas, lleva a la audiencia a su terreno a través de un razonamiento bien planteado con el que explica claramente cómo ha llegado a sus conclusiones, ilustra estas últimas con ejemplos, emplea con agilidad y variedad gráficos y estadísticas, sabe dar a los oyentes momentos de respiro para que éstos desconecten durante un tiempo... Este conferenciante llega incluso a invitar a los oyentes a participar en la charla y a "interpretar" lo que está narrando. Veamos como se traduce esta "conferencia" al libro de Scott McCloud.

Un tratado en cómic sobre el cómic

El empleo de la historieta como recurso didáctico no es nuevo, desde luego, y diversas áreas se han beneficiado ya de él. Ahora bien, el aspecto histórico del tema tratado ha sido siempre lo tradicional en este campo, dado el aspecto "secuencial" (sí, nosotros también usamos este término) de la historieta. De ahí que fundamentalmente la literatura, biografías o la historia hayan sido las áreas más beneficiosas por el empleo del comic. A fin de cuentas, la esencia del relato era prácticamente la misma: un relato secuencia y más o menos cronológico (recursos de narración como los flash-backs aparte, claro). Ahora bien, salimos de este campo y nos encontramos con ciertas dificultades: ¿cómo poder explicar en una historieta visualmente atractiva temas que se escapen a esta "secuencialidad", como podrían ser teoremas, tratados científicos y filosóficos, etc.? Una posibilidad, la más típica, sería la de crear unos personajes y un argumento en torno al tema, esto es, integrarlo en una historia "secuencia", como ya se ha hecho en bastantes ocasiones.

Sin embargo, esta solución es insuficiente si lo que se pretende es ser didáctico, ya que la historieta se puede llegar a convertir en una mera ilustración del texto con dibujos. Por tanto, la solución de Scott MacCloud es mantener la estructura del "tratado", pero recogiendo la idea secuencial de un personaje que lleve la idea principal. Hay, pues, un personaje "protagonista" que, en lugar de contar la historia, cuenta las ideas de ese tratado sobre los comics.

Y lo cuenta con una variedad tal de imágenes que consigue que la lectura de su tratado sea una experiencia sorprendente: presenta diferentes tipos de viñetas y parrillas, se sale de los límites del cuadro, alterna una narración lenta con otra más rápida según lo que quiere explicar, busca fórmulas en sus ilustraciones que expliquen claramente lo que dice en cada momento... Scott McCloud lo ha puesto difícil a todos los que a partir de ahora pretenden analizar este medio.

Hay más: al hacer que este personaje sea el propio autor, se evita la impersonalidad presente en los tratados científicos. No está mal para alguien que ha sido tratado de dogmático y mesiánico. Estas acusaciones tienen cierto fundamento, pero cabría matizarlas un poco.

Dogma y crítica

El problema es que a veces no sabemos usar las palabras. Si calificamos algo como dogmático o mesiánico, al usar unos términos tan peyorativos estamos rechazando algo abiertamente. Por tanto *Understanding Comics* no sería una obra recomendable. Y no es así.

Según el *Diccionario de uso del Español*, "dogmático" es aquel que no admite contradicción en sus opiniones o el que mantiene sus creencias sin la menor concesión. El mismo diccionario dice que "mesías" es aquella persona existente o imaginaria de la que se espera remedio para una mala situación; por extensión, "mesiánica" sería el tipo de actitud presente en tal persona.

Empezando por el último término, ¿es Scott McCloud el ser elegido por el destino para iluminarnos a nosotros, pobres mortales, sobre la esencia de la historieta? ¿Es el mesías del comic? Si esto es así, mesías son también

Will Eisner, Joe Kubert, y todos lo que alguna vez han hecho análisis o crítica del comic, incluidos todos los que escribimos en revistas como ésta, fancines, etc. Es más, estamos rodeados de mesías que pontifican sobre todos los aspectos de la vida. Demasiadas religiones y demasiados mesías.

¿Leerían ustedes a alguien que dijera continuamente "ésta es mi opinión", "esto es lo que yo creo", "según mis ideas", etc., etc.? Lo más seguro que no, ¿verdad? Toda persona que hace un tratado o un análisis una crítica tiene en cuenta que lo que escribe son sus ideas, *su* verdad y no *la* verdad. Toda verdad, por científica que sea, sólo lo es por cierto período de tiempo, hasta que aparece otra mejor razonada o que aporta ideas nuevas. Lo importante es que el autor aporte un razonamiento bien construido, que explique bien cómo y por qué ha llegado a sus conclusiones. Pero no hace falta que recuerde de continuo que ésa es su versión. El lector lo sabe, o debería saberlo. Por tanto, o todos somos mesiánicos o nadie lo es.

Más fácilmente rebatible es la acusación de dogmatismo, y el propio autor deja claras sus intenciones en las páginas 23 y 216. En ningún momento pretende Scott McCloud dar la versión canónica y definitiva sobre el comic. Lo que desde luego sí da es una versión firme; o sea, que tiene muy claras sus ideas y las presente con absoluta coherencia, de modo que para algunos podría parecer que el autor no deja otra alternativa. Pero ¿acaso no sigue siendo esto consustancial a todos los que escribimos algo, incluido este artículo?, ¿No pasa incluso en las conversaciones diarias? Claro que en éstas el interlocutor puede presentar sus argumentos si no está de acuerdo. En el caso de un texto, al lector le corresponde reflexionar y hacer su propio análisis.

Indudablemente, la firmeza y coherencia de la que hablábamos viene de los razonamientos y ejemplos presentados por McCloud. Y en este sentido, el autor es claramente un manipulador: todos sus razonamientos e ilustraciones llevan claramente a lo que él quiere exponer. Algo lógico, por otra parte: todos lo hacemos. Lo que debe analizarse es si esta "manipulación" está bien hecha o si el autor es un tramposo y se guarda demasiados ases en la manga, ocultando todo aquello que rebatiría sus postulados. Por eso *Understanding Comics*, como tantos otros tratados, abre un debate entre los que defienden sus teorías y lo que contesten a las mismas.

Contribuyendo al debate

Así, recogiendo la invitación del autor, nos sumaremos a ese debate. *Understanding Comics* presenta en su contenido unos momentos mejores que otros. El capítulo 1 es interesante en cuanto al punto de partida, aunque posiblemente le dedique demasiado tiempo. La búsqueda de una definición para el medio es un punto de partida casi obligatorio en todo tratado, pero se convierte en algo ocioso cuando el propio autor admite que la definición aportada por Eisner es más práctica. Es más, el pretender que la historia del comic se remonta a la América precolombina, la edad de oro egipcia o la invasión normanda de Inglaterra puede ser discutible: algunos opinamos que hay ciertas diferencias entre contar una historia con imágenes y la que se entiende por historieta; ahora nos enteramos que maravillas como la serie de cuadros de Monet sobre el barrando del Creuse, la fachada de la catedral de Rouen, las ninfas o el parlamento de Londres eran comics, ni más ni menos. Esto hace perder un poco el rumbo y aporta poco al análisis que en las páginas siguientes efectuará el autor. Interesante, pues, pero fallido.

En el capítulo 2 McCloud se ciñe a algo más tangible como su explicación del vocabulario de la historieta, y aquí sí acierta. La descripción de las relaciones entre imagen (icono), y la realidad lleva a una explicación coherente de las diferencias entre los autores e incluso los países. De todas formas, se echa de menos alguna palabra dedicada a otros elementos del vocabulario del comic, tal como los encuadres, planos, etc. A pesar de todo, estamos ante un buen capítulo.

El capítulo 3 es posiblemente el mejor. Está claro que uno de los rasgos puntales en todo medio artístico cuya esencia es la narración de una historia (literatura, cine, historieta), es la elipsis y el grado de omniscencia del autor. Pues bien, este elemento que hermana estos tres medios es explicado por McCloud de forma espléndida, llevando sin dilación a los diferentes tipos de transición de viñeta a viñeta y, por tanto, la narración. El intento de hacer una generalización sobre el tipo de narración presente en la historia es loable, aunque probablemente necesitara apoyar sus teorías con más ejemplos antes de confirmar sus postulados. De todos modos, es un análisis correcto, que puede funcionar en la mayor parte de las ocasiones. Es más, los resultados de sus análisis del comic japonés muestran claramente las diferencias entre las historietas occidentales y orientales. Completo y claro, pues; poco más se puede pedir.

Los capítulos cuatro y cinco siguen con la buena línea. Quizás sean un poco lentos y se detengan demasiado tiempo en lo obvio, pero si recordamos el objetico didáctico del libro, sabremos ser comprensivos. Así, el autor presenta sabiamente las herramientas con las que la historieta ha salvado la dificultad (que no tenían sus hermanas literatura o cine) para expresar la dimensión temporal o las emociones.

El capítulo seis aborda el siempre difícil tema de la relación entre palabras y dibujos. Aquí el debate podría ser eterno (sin ir más lejos, un artículo en el número anterior de *El Wendigo* trató el tema), dando lugar a muchas divergencias (los propios autores de este artículo tiene sus discrepancias a veces). De nuevo, al autor aplica su buena didáctica al tema e intenta hacer una clasificación de los tipos de relaciones, aunque no tan fundamentada. El objetivo de McCloud es demostrar la necesidad de armonía entre las dos partes, algo ciertamente obvio; sin embargo, para un aspecto tan importante dedica demasiado poco espacio, y tampoco aporta demasiado. Para llegar a conclusiones más interesantes habría sido necesario un análisis más concluyente y mejor ilustrado. Viendo los antecedentes de capítulos anteriores, hay cierta decepción.

En el capítulo siete se intenta demostrar que el comic es un arte. La verdad es que la discusión es bastante ociosa, y el propio autor parece tenerlo presente (viñetas 3 y 4, página 163). Por tanto, uno no tiene claro el por qué de plantearse esta discusión. De todos modos, algún punto interesante hay, y las páginas en las que describe los pasos que sigue un autor hasta convertirse en un profesional son agradecidas. Aunque lo que empezó siendo un análisis del arte del comic acaba siendo casi un análisis de la industria del

comic. Y el capítulo sufre por este desequilibrio.

El capítulo dedicado al color recupera el buen tono. En pocas páginas se explica lo que el color aporta a una imagen y poco más puede decirse. Una vez más, habrá quien diga que podría haberse hablado algo más de forma y composición, pero no creemos que esta ausencia afecte demasiado al contenido de este capítulo.

Para finalizar Scott McCloud da rienda suelta a sus ansias de transcendencia. Desde luego, es un visionario y pretende llegar demasiado lejos con su idea de la importancia de la historieta en el mundo actual. Es una parte que puede ser obviada.

Si la impresión que queda más indeleblemente grabada tras leer un libro es la última, no cabe duda que gran parte de las posibles críticas que reciba *Understanding Comics* vendrá de la que provoque este último capítulo. Hay que evitar esta tentación y quedarse con la impresión general. Y ésta es positiva. Hay que recordar que es un libro dirigido, a, entre otros, aquellos que ignoran (y posiblemente hasta desprecien) lo que es la historieta. Hacía falta un tratado así, y la forma en la que Scott McCloud lo ha abordado le hace un sitio de honor. Ahora, sólo nos queda decir: a la salud del debate, y que otros sigan su empleo.

Pero ¿así se edita un comic?

El lector que haya llegado hasta aquí habrá notado que en ningún momento nos hemos referido a la obra de Scott McCloud por su título en castellano sino por el original. Esto se debe a nuestra insatisfacción (una vez más) con la edición española. Hay que agradecer la publicación de la obra, dado el riesgo que suponía editar un tratado teórico sobre un medio no muy bien considerado, hecho por un autor prácticamente desconocido aquí, pero una vez más nos vemos obligados a recomendar la lectura de la edición original a aquellos que entiendan la lengua de Shakespeare. En caso contrario, *Así se hace un comic* no deja de ser simplemente un sustituto aceptable de *Understanding Comics*

Aunque pueda parecer pretencioso citarse a uno mismo, en nuestro artículo sobre la traducción en el comic (*El Wendigo* nº 60) mencionábamos la importancia de la correcta traducción de los títulos de las obras, ya que muchas veces la falta de exactitud podía llevar a engaño. Pues bien, el que haya comprado *Así se hace un comic* con la esperanza de aprender a hacer una historieta, se llevará una gran decepción y rechazará la obra. En apartados anteriores ya hemos dejado claro que Scott McCloud no pretende describir cómo se hace un comic, sino su opinión sobre cómo es el comic. Es un tratado, y no un manual, aunque en ocasiones sí describa algunos elementos que se usan en una historieta. Por tanto, el título es responsable de confundir al lector.

Siguiendo con la traducción, ésta deja algo que desear. Por un lado, tenemos la arbitrariedad de no traducir términos como "gutter" (con lo que no se entiende por que al autor dice que es un título informal) o "cool", o de traducir "closure" por *cerrado*, cuando en castellano tenemos la figura de la elipsis, que se aproxima bastante a ese concepto.

Estos casos aparte, la traducción es bastante impersonal: no altera, por suerte, la esencia del original, pero se deja en el camino muchos matices. Veamos algunos ejemplos para dejar claro a qué nos referimos:

Pág. 23, viñeta 5: "Nuestros intentos de definir el comic son un proceso continuo que nunca terminará pronto" *(Understanding Comics)* "Nuestro afán por definir el comic es un proceso que no tiene por qué alcanzar una conclusión definitiva" *(Así se hace un comic)*.

Pág. 103, viñeta 2: "El tiempo ya no está circunscrito por el familiar icono de la viñeta cerrada, sino que sangra en una hemorragia y se escapa hacia el espacio intemporal"

(UC). "El tiempo ya no permanece capturado por el familiar rectángulo de la viñeta, sino que, como en una hemorragia, escapa al espacio infinito." (AHC).

Pág. 211, viñeta 1: "Cuando el comic se adentre en el próximo siglo, los creadores aspirarán a muchos objetivos más altos que recurrir al mínimo común denominador". *(UC)*. "Es de esperar, cuando el comic se adentre en el siglo que viene, que sus creadores aspiren a objetivos más altos que el de recurrir al mínimo común denominador". *(ACH)*

La edición española está llena de pequeños detalles como éstos, que, sin variar sustancialmente el contenido original, sí hace que este pierda fuerza o adquiera matices que no existían en las frases de Scott McCloud. Al lector le corresponde decidir si esto es importante o no. Nosotros creemos que sí lo es

Sin embargo, hay aspectos que son más preocupantes que la traducción. Por ejemplo, el editar la obra en tapa dura, con el consiguiente alza de precio, y cambiar la hermosa portada original por el hortera batiburrillo a colores con el que se nos "obsequia". La deficiente impresión, que hace que muchos negros se queden en grises, que incluso algunas rayas se diluyan y que grabados como el de la página 19 apenas se vean. El papel, tan malo como al que Norma nos ha acostumbrado, si, como sospechamos, se trata de papel reciclado (y ecológico y terapéutico si nos apuran), que lo digan, por que a todos nos gustaría saberlo; y sí no es, quedándose sólo en "execrable e higiénico", que no lo cobren como si fuera papel de primera calidad. Hay reducción de coste, que se traduce en reducción de calidad, pero no de precio.

Alegrémonos todos, que la informática ha llegado al rotulado en el comic español, y *Así se hace un cómic* hace extensivo uso de ello: hasta los bocadillos tienen fuentes Truetype. Nos parecía perfecto, siempre que en el original fuera así... y no es el caso El uso se convierten abuso, y se llega a límites absurdos como el cambio de rotulado en frases no traducidas, por ejemplo los diálogos en un comic de Eisner (donde incluso se cambian letras) en la página 12, la frase bajo el dibujo de Magritte (pág. 24) y, en el colmo de la inutilidad, el logotipo de la compañía Tundra en la página 26 (por cierto, ésta fue la que publicó en primer lugar *Understanding Comics*, y no, como se dice en la información bibliográfica, **Kitchen Sink**, que sólo publicó la obra cuando ésta absorbió a la primera editora). Para terminar con el rotulado un ruego: por favor, respeten las negritas, cursivas y tamaños de letra: es de suponer que si el autor o los editores originales presentan estas fuentes es por algo; *Así se hace un comic* raramente repeta el original en este sentido. Y es que así, no se edita un comic...

Jordi Juanmartí
Javier Riva

Cría cuervos... y te sacarán los duros

Grijalbo - Dargaud acaba de sacar al mercado "Historia del cuervo con bambas", del autor europeo Fred. dentro de la colección "Trazo Libre". Este álbum ha sido galardonado con los premios "Alph Art" al mejor álbum en Angulema y "Gran Premio Cité de la B.D. de la Sorbona".

Falta el principal

Si se han enumerado los galardones de esta obra, es porque al término de su lectura se llega a la conclusión de que lo que esta obra merece, por encima de cualquier otro galardón, es el premio AL COMIC MAS ABURRIDO DE LA HISTORIA

Un cuervo sin vida

En la contraportada del álbum hay impreso un párrafo que merecería estar en una antología del disparate: "Para la crítica especializada es la obra maestra de Fred. El autor ha creado un personaje único, patético, adorable, entrañable". Para el que haya leído el álbum los adjetivos reseñados son para echarse a reír o a llorar, aunque más bien lo segundo, ya que no es un comic barato, sino todo lo contrario. Y no están los tiempos para derroches como éstos. Una máxima del comic es despertar sensaciones en el lector mediante la "humanización" de los personajes. Si el personaje nos agrada, y está tratado y matizado correctamente por el autor, resulta fácil la identificación de éste con el lector. Para crear un personaje que logre seducir al lector, hay que tener talento y sensibilidad. Hay que dotarle de unos atributos, dimensionarle para lograr que no sea un personaje plano, vacío. Baste recordar a personajes como Silencio de Comes, o Elektra de Miller, y ver el cariño y cuidado que pusieron los autores en su creación, y el talento con que lo llevaron a cabo. Pero vayamos por partes en función del citado párrafo de contraportada y analicemos cada uno de aquellos epítetos.

Unico: La verdad es que un ser humano convertido en cuervo por la explosión de una freidora de salchichas, no deja de ser único y original. Pero no basta con esto. Hay que saber desarrollarlo y llevarlo a buen término. Fred no sabe hacerlo.

Patético: No se comprende como un personaje puede ser patético, si se pasa la vida hablando y dándole al "pico", sin revelar ningún tipo de sentimiento más allá de querer volver a ser humano. El fallo está en que el personaje está mal construido. El autor en ningún momento logra transmitir las sensaciones requeridas, no conecta con el lector, y como consecuencia desaparece aquel posible encanto que en un principio se pudiera producir. Tanto es así, que al final nos importa un comino que se recupere su forma humana o no

Adorable y entrañable: Obviamente, un personaje que por su situación debería parecernos "patético", pero que no logra crear ni éste ni ningún otro estado anímico en el lector, mal se podrá convertir en alguien "adorable y entrañable. No puede serlo si nos trae sin cuidado. Lo que consigue Fred es transformar su creación en un personaje pesado, plasta y "patético", pero no por los motivos que este autor pretendía.

Para que un personaje nos conmueva no basta con ponerle ojos tristes y darle respuestas melancólicas. Ha de tener una base. Es necesario dotarle de alma. Desconozco si los cuervos la tienen, éste desde luego que no. Es un personaje de "cartón-piedra" que busca simpatizar con el lector y sólo obtiene la más absoluta indiferencia.

El humor del absurdo

Es un humor surrealista, absurdo, que busca esencialmente la sátira. Pero no lo logra, fracasa en sus intentos y se convierte en una obra sin sentido y carente de gracia.

Un elemento recurrente son las "bambas" que lleva el personaje. No es su aspecto de cuervo gigante y parlanchín lo que sorprende a los demás, sino el hecho de llevar puestas las dichosas "bambas". "¿Quién llevaría algo así?", se preguntan aquellos con quien se tropieza. Y así, durante toda la historia de forma reiterativa.

También hay cabida para la sátira:

- Lo pelotas que son sus antiguos compañeros de oficina con el jefe. No es muy original que digamos.

- El antiguo general retirado que ocupa el puesto de vigilante del parque. Aquí los diálogos alcanzan el paroxismo del absurdo.

- La mansión de la baronesa, que parece un enorme palacio y resulta que todos los adornos son decorados de cartón-piedra. Todo ello con diálogos eternos y absurdos.

- Los porteadores del Marqués sacados de las listas del paro y que sirven de caza para éste. Así, tras la muerte accidental del Marqués, exclaman: "otra vez al paro". Y es que no están los tiempos para perder el trabajo.

No es que la sátira esté mal. Pero es un diálogo aislado, rodeado de miles de ellos, largos e insufribles y de situaciones surrealistas, con lo que queda tapado y oscurecido por el resto, perdiendo todo su valor.

A medida que avanza la historia, el absurdo, en el sentido más peyorativo, se apodera de la obra y el distanciamiento hace que el aburrimiento vaya "in crescendo". Se podría calificar como "titánico" el esfuerzo que cuesta finalizar su lectura.

Los diálogos son terriblemente aburridos. Palabras y palabras –los personajes hablan sin cesar– que no interesan por la sencilla razón que no dicen nada, no comunican nada. Se pretende con ellos crear sátiras y "dobles sentidos", con tan mala fortuna, que ni hacen gracia, ni interesan.

Lo único que logran es dar el "coñazo" al sufrido lector.

Triste conclusión

Un álbum galardonado con varios premios, que despierta interés por su original propuesta y que su lectura se inicia con relativo agrado, pero que va en descenso, para pasar posteriormente a la indiferencia más absoluta y acabar acordándose de los familiares del autor, pues se queda uno con la sensación de que le han querido "tomar el pelo". Después de lo expuesto surgen una serie de preguntas: ¿Cuál es la política que se sigue para conceder estos premios?, ¿Era ésta la mejor obra a concurso? Por el bien del comic en general, y del nuestro en particular, esperemos que estos premios concedidos a "Historia del cuervo con bambas", hayan resultado muy, pero que muy injustos.

Luis Hernández

Ken Loach
Recuperar nuestra memoria

"Tierra y libertad" narra la división de la izquierda en los primeros meses de la Guerra Civil española. Ken Loach ha dejado su Inglaterra natal para rodar en las sierras de Teruel Con su punto de vista trotskista, el más rebelde de los directores británicos, nos ha descubierto un aspecto poco conocido de nuestra guerra tratado desde una óptica diferente. La película se presenta en competición en Cannes.

¿Qué fue lo que le motivó venir a España a rodar una historia sobre nuestra guerra civil, algo tan alejado aparentemente de sus últimas películas?

Lo que sucedió en España en los años 1936 y 1937 ha sido lo más significativo de este siglo; son unos momentos en lo que se ve de lo que es capaz la gente. Había una gran esperanza y se discutía sobre cuestiones como la forma de trabajar juntos o de contro ar los recursos

¿Cree que es una lección para los jóvenes de hoy?

Sin duda. Hoy en día nos enfrentamos a tantísimos problemas: el paro masivo, la destrucción del planeta, etc. La cuestión es cómo queremos controlar nuestras vidas o cómo nos queremos gobernar. La historia la escriben siempre quienes controlan el presente, por lo que para los jóvenes de hoy es muy importante saber lo que ocurrió en España en aquellos años. Quisiera que los jóvenes que no conozcan esta historia disfruten de el.a Es importante para todos y espero que sea bien recibida.

¿Cómo fue el trabajo de documentación?

Comenzamos consultando libros, y todo tipo de documentación, y después vine a España a hablar con la gente que vivió aquellos hechos. Creo que en los libros sólo se puede aprender un poco, el resto hay que hacerlo a base de la experiencia de los demás, hablando con todos ellos

¿Conocía el libro "Homenaje a Cataluña" de George Orwell?

De todas las historias que se podían contar sobre la Guerra Civil, elegí esta porque me parecía la más importante. No busqué los personajes del libro "Homenaje a Cataluña" porque quise retratar a personas de la clase obrera. Leyendo los libros que hay sobre la Guerra Civil española, da la impresión de que quienes luchaban eran todos escritores y poetas, cuando en realidad eran gentes de clase baja

¿Y de las películas que hay sobre la guerra?

He visto todos los documentales existentes que se hicieron durante la guerra, pero no he querido ver las películas de ficción que hay sobre ella. No porque no haya títulos importantes, sino porque quería basar "Tierra y libertad" en la realidad

¿Hay que resignarse a no tener esperanzas de cambio?

Me cuesta mucho pensar que millones y millones de personas puedan creer que no sirven para nada. Es difícil de creer que nuestros recursos naturales se puedan gastar tan rápidamente. Vivimos en unas posiciones muy dinámicas y las posibilidades de que haya un cambio aumentan cada vez más.

¿Por qué rueda casi siempre sin guión?

El que haya cosas no escritas no significa que ruede sin guión. Yo he buscado que los actores se comprometiesen con su personaje, que se metiesen en su piel. Fue un trabajo previo importante, a base de ensayos y convivencia. Siempre cada actor sabía lo que tenía que hacer porque se identificaba con su personaje.

¿No ha habido improvisaciones?

La escena de la asamblea del pueblo no tenía guión, pero había una estructura muy clara porque todos los actores sabían cual era su postura. Allí intervenía un actor muy bueno que interpreta al pequeño propietario que no quiere que se reparta su tierra. De antemano ya habíamos preparado su postura y sabía por qué quería conservar su tierra y cual iba a ser su relación con los otros. El americano, por ejemplo, no dijo todo lo que estaba previsto, pero lo esencial lo dijo. Lo importante no es saber si los actores improvisaron o no, sino lo que finalmente queda en pantalla y lo que dicen

Esta es la primera película que rueda fuera de Gran Bretaña. ¿Ha notado mucho el cambio?

Al principio me resultó

bastante extraño. Lo más importante fue la generosidad de espíritu de los españoles que me dieron una bienvenida muy cariñosa. Enseguida me di cuenta que era muy parecido a rodar en Irlanda o en Escocia. Agradezco la tolerancia de la gente que me aguantaba, porque no hablo castellano. Son personas extraordinarias Todos los que hemos vivido este rodaje hemos disfrutado de una de las experiencias más extraordinarias de nuestras vidas.

¿Cuál era su intención al venir?

Vine a aprender y a escuchar. A compartir la experiencia de realizar una película con todo un equipo humano impresionante, y a hacer una película sobre una historia muy concreta y práctica con muchas raíces en la tierra.

¿Qué opinión le merecen los actores españoles?

Hay casi veinte actores españoles y son todos magníficos. Me he quedado asombrado de su capacidad de trabajo, de su talento. Rosana Pastor e Icíar Bollaín, las dos mujeres protagonistas están espléndidas.

Ayer el enemigo era el fascismo. ¿Cuál es el de hoy día?

Es una cuestión importante. Me parece que el movimiento obrero de izquierdas del siglo XX ha tenido dos enemigos dentro de él: el estalinismo, que destruyó el socialismo en los países del este de Europa. Fue una distorsión y significó un golpe para occidente. El otro enemigo han sido los socialdemócratas, que se han llamado socialistas y que han apoyado el capitalismo. Es muy duro hoy en día proponer una línea que no acaba. Parece que alguien se ha empeñado en escribir que aquella historia ha terminado, pero no es así.

Sin embargo se dice que ya no hay diferencias entre izquierda y derecha... Que los intereses de la gente van por otros caminos

La gente está expuesta permanentemente a un consumismo absurdo. Eso es una idea propia de la derecha. La izquierda propone que los individuos puedan imponer su propia visión de la vida.

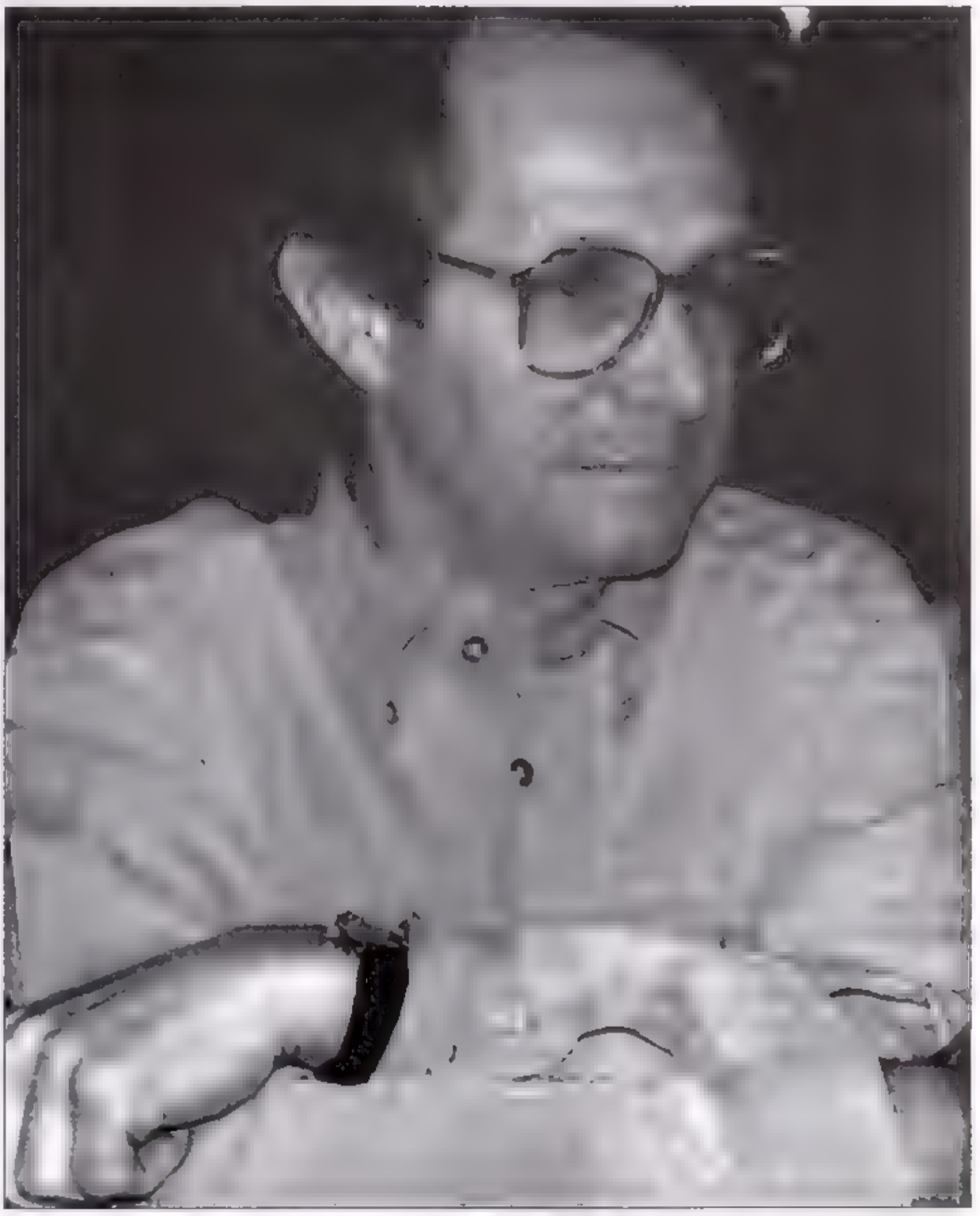
¿Cómo ve hoy estos debates en Inglaterra?

Margaret Thacher llevó el debate político hacia la derecha y el partido laborista, es decir, los socialdemócratas, le siguieron con lo que aceptaron muchas de las cosas de ella que hoy ya no se discuten. Hoy día el debate político sólo lo hacen los periodistas y los medios de comunicación. No se forman más grupos políticos porque no tienen acceso al debate. La gente joven se siente engañada. El problema de ahora es que no hay líderes políticos.

¿Es usted el último superviviente entre los directores de cine de izquierdas?

Espero que no. La ideología se refleja igual en el cine que en cualquier otra actividad laboral. En Hollywood ha habido y hay directores muy comprometidos Hacen historias fáciles, que la gente las ve y las asimila sin dificultad. Lo que ocurre es que están comprometidos con la derecha, aunque muchos no se dan cuenta.

Sofía Carlota Rodríguez



Premios Haxtur 1989

En esta edición se instituyeron dos nuevos premios que vinieron a llenar las lagunas observadas en anteriores entregas:

–Haxtur a la mejor portada
–Haxtur al finalista más votado

El primero se entregaría a la portada que consideráramos la mejor del año, publicada por editoriales españolas. Optan todas, sean utilizadas como tales o no Es importante aclarar esto, porque en posteriores ediciones premiamos alguna que había aparecido en el interior de una revista

En la entrega de este año, se premió el trabajo realizado por Ivo Milazzo, para la serie *Tom's Bar*, reconociendo así, la calidad del trabajo de este gran dibujante italiano.

Milazzo quedó finalista en otros dos apartados, junto con su guionista Giancarlo Berardi, pero no llegó a llevarse el de Mejor Dibujante. Los otros candidatos eran Jean Giraud Moebius, Brian Bolland y David Mazzucchelli. Sin dudas, hasta el presente, este fue el año en que más reñida estuvo esta modalidad. Milazzo y Berardi, a pesar de lo poco que ha sido publicado de su obra en España, fueron nominados con los de este año en cuatro ocasiones, lo que les convertía, junto con la pareja formada por Rosinsky y Van Hamme, en el equipo que más veces ha quedado finalista a los Premios Haxtur. Subrayamos esto, al considerarlos de los mejores que han pasado por estos premios.

George Perez llegó y arrasó en la modalidad de Mejor Historieta Larga. Era la primera vez que nominábamos un trabajo suyo y ganó. Su notable y renovadora creación, sobre el popular personaje de *Wonder Woman* mereció el galardón sin fisuras. Una obra de gran nivel que situó el listón de la serie muy alto. Tanto que, desde que la dejó, no hizo más que descender en calidad. Perez contribuyó a fortalecer la corriente recuperadora de superhéroes, que se venía produciendo desde hacía unos años. Los Premios Haxtur ya habían señalado este fenómeno desde la primera entrega en 1985

El máximo competidor de Perez fue la serie *XIII* de Van Hamme y Vance. Lástima que los dibujos de este último sean tan mediocres. De no ser así, hubiéramos tenido problemas para decidirnos. En el camino quedaron también *Maus* de Spiegelman y la desmitificadora y heterodoxa *Nexus*, de Baron y Rude.

A la tercera va la vencida. Eso dice el refrán y con Alan Moore se cumplió. Su magnífico trabajo *La Maldición*, para la serie *La cosa del pantano*, se llevó el premio al Mejor Guionista. Sus anteriores guiones en *El hombre que lo tenía todo* (1987) y *Watchmen* (1988) sólo le habían servido para quedarse a la puerta de obtenerlo, en las ediciones correspondientes.

Otro de los vacíos que este año quisimos llenar fue el de la participación directa del público en el proceso de entrega de premios. Se pensó una fórmula para darle voto y voz Las dificultades se subsanaron con la creación de las Quinielas Haxtur. En ellas se relacionan todos los finalistas en cada uno de los apartados. El público las rellena, indicando sus ganadores. Aquel que resulta más votado se lleva el premio. Cualquiera puede ganar, incluso los que no resultan galardonados por nosotros. La estatuilla de este año fue para Brian Bolland, por la portada de *La Broma Asesina* (que no había sido premiada en el apartado en el que había quedado finalista).

Una obra de David Mazzucchelli, de nuevo, quedó seleccionada en dos apartados: Mejor Dibujante y Mejor Historieta Corta. *Claroscuro* es una historia creada a partir de un guión de Ann Nocenti. Bolland repitió como dibujante (1985 fue la primera), con lo que este año se llevó dos, si sumamos el Haxtur al finalista más votado. La otra estatuilla fue para *La Rosa de Abisinia*, de Víctor Mora y Víctor de la Fuente.

Claroscuro ya era buena en su momento, pero mejora con los años. Es posible que hoy le diéramos uno de los premios, pero en 1989, con los criterios de entonces, no fue así. Como decía Joe Brown (Bocazas) en *Con faldas y a lo loco* "nadie es perfecto". Nosotros asumimos nuestras imperfecciones, por ello creemos que debe destacarse esta obra aquí. Queremos mostrar la mayor cantidad de datos y entresijos y con ello contribuir a una mejor comprensión de los resultados finales.

Dennis O'Neil es un guionista de postín, que tuvo su momento de esplendor en los 70 Su creación de la interesante serie *Question* le proporcionó la ocasión de verse involucrado por primera vez en nuestros premios, por su irreverente trabajo en *Santa Prisca* y *Transformación*. Se codeaba con guionistas de otra generación, tan tradicionales y, a la vez, iconoclastas, como él, Mike Baron, Giancarlo Berardi y Alan Moore.

Hubo un hecho de especial emoción: la presencia en Asturias (y, por primera vez, en España) de una de las leyendas vivas del mundo de la historieta, un auténtico mito en la historia del comic El creador de dos de las mejores, prestigiosas y populares series del mundo, como son *Mandrake* y *El hombre enmascarado*. La llegada de Lee Falk fue suficiente para dar brillo a la ceremonia y colocar los premios y el Salón a una altura difícil de superar en posteriores ediciones

Cuando Lee Falk fue citado para recoger su Premio al Autor que Amamos (arropado por la *Marcha de Pompa y Circunstancias* de Elgar), la emoción sobrecogió a más de uno de los presentes. Las lágrimas estuvieron a flor de piel, incluyendo al propio homenajeado y al que hizo la entrega de la estatuilla y pronunció las palabras "... amamos su obra y por eso le amamos a él... Lee Falk"

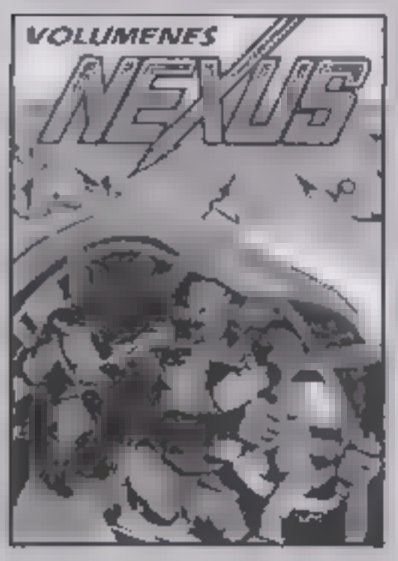
La ceremonia de la entrega se celebró en el *Centro Cultural Campoamor* de Oviedo (hoy, de nuevo, Teatro Campoamor), con toda la parafernalia de vídeos, diapositivas y montaje audiovisual La mujer de Lee Falk, productora de óperas en U S A., nos felicitó por el show, al acabar el acto, lo cual da idea de la calidad del mismo. Debemos recordar desde aquí el apoyo de los trabajadores del Campoamor, que pusieron a nuestra disposición todo el aparato escénico del mismo. Como es habitual, los premios fueron presentados por Sofía Carlota Rodríguez, acompañada en esta ocasión por el autor de comics Montesol

Además de Lee Falk, estuvieron presentes, colaborando a crear un ambiente comiquero de lujo, los autores: Daniel Torres, Chiqui de la Fuente, Víctor Mora, Montesol y Adolfo García. Por su cuenta, con el objeto de poder contactar con Lee Falk, y así, poder llevarlo al año siguiente al Salón de Barcelona, estuvo el entonces presidente del mismo, Joan Navarro

Faustino Rodríguez Arbesú

NOMINADOS Y GANADORES

MEJOR GUIONISTA



MIKE BARON
por " Nexus"
EDITA· EDICIONES B

GIANCARLO BERARDI
por "La vez del jamón"
EDITA: NORMA

ALAN MOORE
por "La maldición"
EDITA· ZINCO

DENIS O'NEIL
por "Santa Prisca" y
"Transformación"
EDITA: ZINCO

MEJOR DIBUJANTE

JEAN GIRAUD
por " El Incal"
EDITA EUROCOMIC

BRIAN BOLLAND
por "La broma asesina"
EDITA ZINCO

IVO MILAZZO
por "Tom´s Bar"
EDITA. TOUTAIN

DAVID MAZZUCCHELLI
por 'Claroscuro'
EDITA. FORUM

MEJOR HISTORIA CORTA

"CLAROSCURO"
de Ann Nocenti y
David Mazzucchelli
EDITA: FORUM

"LA ROSA DE ABISINIA"
de Victor de la Fuente y
Victor Mora
EDITA. EDICIONES B

"COMO LA VEZ DEL JAMON"
de Milazzo y Berardi
EDITA: NORMA

'EL TODOPODEROSO"
de César y Galiano
EDITA. LA CUPULA

MEJOR HISTORIA LARGA

'NEXUS"
de M Baron y S Rude
EDITA· EDICIONES B

"WONDERWOMAN"
de George Pérez
EDITA· ZINCO

"MALS"
de Art Spiegleman
EDITA· NORMA

"XIII"
de Vance y Van Hamme
EDITA GRIJALBO

MEJOR PORTADA

"WONDERWOMAN nº4"
de George Pérez
EDITA ZINCO

" TOM S BAR"
de Ivo Milazzo
EDITA. TOUTAIN

"QUESTION nº10"
de Cowan y Bill Sienkiewicz
EDITA: ZINCO

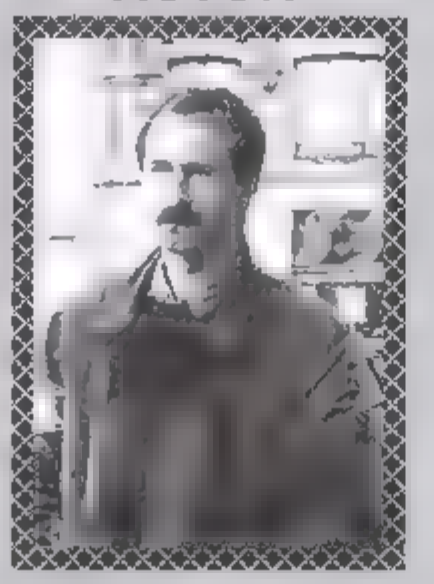
"LA BROMA ASESINA"
de Brian Bolland
EDITA ZINCO

FINALISTA MAS VOTADO

OBRA

"LA BROMA ASESINA"
(PORTADA)
EDITA· ZINCO

AUTOR



BRIAN BOLLAND

AUTOR QUE AMAMOS

AUTOR

LEE FALK
GUIONISTA

OBRAS MAS DESTACADAS

"EL HOMBRE ENMASCARADO"

"MERLIN"

XIX Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias

El Salón de España

¡¡ Menudo Salón!!

El día 8 de octubre, domingo, se iniciaba una nueva edición del SALON del COMIC del PRINCIPADO de ASTURIAS (la XIX). Este año quizás la principal novedad consistió en que de nuevo, tras numerosos años a salto de mata, el SALON recuperaba un marco digno, señorial, para sus actividades: el recientemente inaugurado, tras su restauración por el Ayuntamiento de Gijón, TEATRO JOVELLANOS. "El JOVELLANOS" como siempre lo conocimos los gijoneses es uno de los más emblemáticos edificios de la ciudad, creado como teatro es, sin embargo, como Salón de Cine -cuando ir al cine "de estreno" se rodeaba de una parafernalia casi operística- como lo recordamos la mayoría de los gijoneses, más tarde vinieron las "vacas flacas" y El Jovellanos -como tantos otros grandes cines- estuvo a punto de desaparecer, transformado en macro-discoteca o algo así. La intervención del Ayuntamiento y su municipalización hizo posible su salvación y el que, junto a su destino original, sea utilizado para este tipo de actos.

Otra novedad destacable es que este año por primera vez, contamos en la inauguración con la presencia del Sr. ALVAREZ ARECES, nuestro alcalde, quien con la lectura de unas breves líneas nos demostró que él también es aficionado a este arte del siglo XX. Igualmente estuvo con nosotros el Sr. MURUAIS, Concejal de Cultura del Ayuntamiento de Gijón, al que, tras tantos años de colaboración, ya consideramos como de casa. Nuestro director FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU dijo también unas breves palabras de bienvenida y a continuación fueron presentados los invitados más madrugadores.

Pellejero y Bartolomé Segui

Según el "listillo de turno": lo esencial es montar tenderetes

Llegamos así al que es el rasgo más característico del Salon Gijonés, la calidad y variedad de sus invitados, algo que le convierte en único en España y muy posiblemente en Europa, si a esto sumamos el presupuesto con el que se hace todo esto -más o menos equivalente a lo que se gasta en Barcelona en servilletas de papel- comprenderemos porqué más de uno recurre a la magia negra y los pactos infernales para explicarse el fenómeno. Claro que también los hay originales, así un aspirante a "joven" estrella del periodismo de andar por casa consideraba la presencia de EISNER o GAIMAN como algo accesorio y echaba de menos lo "esencial", ¿y qué es lo esencial se preguntara más de uno?, pues lo esencial es un mercadillo donde el aficionado pueda comprar los mismos tebeos que tiene en el kiosko o librería, a dos pasos de su casa. Como decía un célebre torero "en este mundo tien que haber gente pa too", y además no resulta difícil dar con ella, nos atrevemos a puntualizar nosotros.

Lo "accesorio"

Bien, echemos un vistazo a lo "accesorio". Este año hubo dos estrellas indiscutibles en el SALON: el guionista británico NEIL GAIMAN y el autor estadounidense WILL EISNER, seguramente uno de los pocos grandes clásicos vivo del comic norteamericano, homologable tan solo a figuras ya desaparecidas como Hal Foster o Alex Raymond

El primer día contamos con la presencia de GAIMAN quien contestó a cuantas preguntas se le hicieron, sus inicios en el medio, su relación con la D.C y sus proyectos tras el fin de SANDMAN, su colaboración con otras editoriales -especialmente con IMAGE, ¡por supuesto!- y, en fin, sobre su peculiar filosofía de la vida tan patente en toda su obra. NEIL GAIMAN -siempre vestido de negro como sus personajes- demostró ser un hombre afable y expansivo, amante de intercalar chistes e imitaciones de "celebridades" -Tod Mcfarlane, por ejemplo o el rokero Alice Cooper- en sus respuestas. También nos sorprendió con una faceta para nosotros desconocida, la de dibujante; quizás no sea Jimy Lee pero la verdad es que el hombre no paraba de emborronar papeles. Como era previsible Gaiman casi abarrotó el patio de butacas del Jovellanos

EISNER tuvo su presentación el jueves y debo confesar que para mi constituyó una pequeña sorpresa la expectación que su intervención causó, con el patio de butacas del JOVELLANOS completamente lleno y el público -mayoritariamente muy joven- en pie aplaudiendo. Ya se sabe que esto del comic es -al menos globalmente- cosa de gente muy joven y yo temía que un hombre como EISNER -que desarrolló el grueso de su obra en los 40 y en los últimos años ha destacado por realizar un tipo de comic en las antípodas de lo que se considera comercial- resultase bastante ajeno a un público deslumbrado por las cataclísmicas peleas de la línea IMAGE y similares. Por lo visto me equivoqué, y me alegro, no por EISNER que está ya de vuelta de estas cosas, sino por el lector, el aficionado, que demostró una vez más estar muy por encima de esa visión banalizadora que le presenta como una masa acrítica, abierta solo al comic más comercial y facilón y de espaldas a todo aquello que la publicidad no presente como "moderno" Por lo demás EISNER demostró ser un infatigable conversador que, tras toda una vida dedicada al comic, tenía muchas cosas que contarnos, entre otras que, a pesar de su edad -cercana a los 80-, es un hombre cargado de proyectos e ilusiones, firmemente convencido de que el COMIC tiene un lugar entre las expresiones artísticas del siglo XXI

Un "boca de diablo" que no lo era tanto

También tuvimos con nosotros al magnífico dibujante francés FRANCOIS BOUQ -"Boca de diablo", "La mujer del mago"...- quien llegó precedido de cierta fama de hombre "difícil" y resultó ser una persona sumamente agradable Las preguntas a BOUQ giraron sobre todo alrededor de sus relaciones

con los guionistas, especialmente con el norteamericano Jerome Charyn dado el fin tormentoso de las mismas. BOUQ no rehusó ninguna respuesta y contesto a todo de manera clara y extensa, pero también dijo que las relaciones dibujante-guionista son como las relaciones de pareja, cuando hay problemas más vale tratarlos en privado.

Un hispano que solo entendía la mitad del español

Otro invitado de allende los mares fue el Hispano-Norteamericano JAIME HERNANDEZ quien, a pesar de su nombre, no habla una palabra de español, así que tambien con él hubo que recurrir al traductor HERNANDEZ, aunque algo más introvertido que otros invitados, también contestó a todo lo humano y divino y, entre otras cosas, manifestó la curiosa sensación que le producía el que todo el mundo le preguntase por un material muy alejado ya de su obra e inquietudes actuales y es que, entre lo editado por La CUPULA y su obra actual hay un "bache" de casi 10 años. A nivel anecdótico diremos que HERNANDEZ vino acompanado de su esposa y que ésta, ejecutiva de una multinacional discografica, se lo pasó en grande contactando con la movida rokera local

La representación nacional no estuvo menos concurrida, con nosotros estuvo RUBEN PELLEJERO -que ya había estado en OVIEDO hace muchos años, en los interos de Dieter Lumpen-, BARTOLOME SEGUI -uno de los pocos autores que sigue haciendo un comic costumbrista muy popular en los 80 pero hoy casi desaparecido- y FEDERICO del BARRIO, uno de los grandes estetas del comic español, lo que es decir mucho pues, a nivel gráfico, pocos pueden competir con nosotros. En la intervención de estos autores se hizo patente una dicotomía que ya es clásica, por un lado son gente interesada en hacer una obra personal, alejada -en lo posible, no vivimos en un "mundo perfecto'- de condicionantes comerciales y que les satisfaga, en primer lugar, a ellos mismos como autores y de otro constatan que esta obra está concebida, no llega a un público mayoritario consumidor sobre todo de material extranjero sea norteamericano o japonés. Lo cierto es que ellos mismos ven esta situación como un problema, que les gustaría encontrar una solución de compromiso entre sus inquietudes personales y el gusto mayoritario, pero el tiempo pasa y el comic español -que nunca fue una gran industria- se reduce cada vez más a algo testimonial, a una especie de lujo nacional que se mantiene sin saber muy bien cómo

Posiblemente la solución pueda venir, en parte, de la visión del comic de nuestro más joven invitado, el gijonés JAVI RODRIGUEZ. JAVI es un hombre que no reniega de sus orígenes -reconoce haber leído comics MARVEL a punta pala- pero que quiere transcenderlos, sin renunciar por ello a aquellos elementos que los han hecho tan queridos para toda una generación de lectores: el formato barato, la búsqueda de complicidad con el lector, la envoltura colorista y fantástica. Segura mente la solución aportada por JAVI -hombre muy relacionado con las editoriales marginales tipo CAMALEON COMICS- peca demasiado de idealista pero es indudable que es de los pocos que ve alguna salida a la situación actual

También estuvo con nosotros XUASUS, un asturiano y celebre, pues ha dibujado nada menos que el Juez Dreed y las Tortugas Ninja

La intervención de XUASUS -bastante alejado del comic en el momento actual resulto especialmente interesante para aquellos valientes que no teman coger los bártulos y lanzarse a probar suerte en las capitales del comic europeo

El Salón de las emociones

Y el viernes se entregaron los PREMIOS HAXTUR este año fueron los siguientes

MEJOR HISTORIA LARGA: La Avenida Dropsie de WILL EISNER

MEJOR HISTORIA CORTA: Batman: Amor Loco de PAUL DINI y BRUCE TIMM

MEJOR GUION: La Cruzada de los niños de NEIL GAIMAN.

MEJOR DIBUJO: El poder de Shazam de JERRY ORDWAY

MEJOR PORTADA: Marvels nº 3 de ALEX ROSS

A estos hay que añadir nuestros dos HAXTUR "especiales", el dedicado Al Autor que Amamos que recayó en WILL EISNER quien lo recibió, a pesar de su práctica en recoger premios, visiblemente emocionado al igual que Arbesú que se lo entregó y aquel que otorgan los aficionados con sus votos y que terminó en manos de NEIL GAIMAN

Un bello vídeo con guión de Faustino Rodriguez y realización de Mario Izquierdo y Agapito Granda sirvió para presentar los finalistas.

Todos los premios fueron recibidos con aplausos, silbidos cariñosos y muestras de aprobación-por los presentes pero en estos dos últimos el fervor popular subió bastantes grados, en concreto no recuerdo otra ovación -y ya llevo unos cuantos en esto- como la tributada a EISNER cuando recogió su Haxtur Al Autor que Amamos El acto, como de costumbre, fue presentado por SOFIA CARLOTA, la más guapa del Wendigo, y JUAQUIN FUERTES, veterano y apuesto -no vayan a decir que discrimino- colaborador del diario EL COMERCIO. Es indudable que tras tantos años ya le van cogiendo el punto al asunto

También previsible, la entrega llenó el Jovellanos y bastante gente lo vio desde el Hall del patio de butacas y por los pasillos laterales. Al día siguiente, sábado, llegó el momento de recoger y despedirse. Algunos, como GAIMAN, ponían una cara en el aeropuerto que parecía que se les había muerto toda la familia ante la perspectiva de marcharse, gesto que finalizó echándose en los brazos de Sofía y Faustino para tratar de contener su ostensible emoción. Todos nos sentimos un poco tristes, así que para animarnos dimos el grito de rigor: ¡el año que viene más!

La ceremonia fue amenizada con la partitura musical compuesta por Timothy Truman, especialmente para el Salón, con el título de "Héroes de Gijón".

Neto, Gaspar Meana y Javi

Francois Boucq

Los presentadores

Aunque pensemos que esta es una visión que debemos minimizar, dado que lo

importante de los coloquios es el público, el autor presentado y el diálogo prolongado que normalmente entre ellos se establece, sería injusto que los presentadores quedaran en el olvido.

Estos fueron: Fernando Cuesta, Jordi Juanmartí, Luis Hernández, Florentino Flórez, Juan José Plans y Rodolfo Martínez.

Las exposiciones

Punto importante de todo SALON que se precie son sus exposiciones y nosotros siempre hemos tenido a gala el ser autosuficientes en este tema. Este año contamos con cuatro, tres en Gijón y una en Oviedo, auspiciada por la Consejería de Cultura del Principado.

Entre las gijonesas destacó una de originales del dibujante norteamericano John BUSCEMA, con la que pretendimos conmemorar los 25 años de Conan y su contribución a tan bárbaro personaje, tuvo lugar en el Museo Barjola. Otras, celebrada en la antigua Rula, fue una muestra de la censura en el tebeo español y buena prueba de que la mente humana nunca es tan calenturienta como cuando se dedica a prohibir y censurar. La última, con sede en el Ateneo de La Calzada, pasó revista a la intervención de los "héroes de papel" en la lucha contra el fascismo y el nazismo la II Guerra Mundial, estaba formada por un buen número de páginas dominicales -originales- de la época y también reproducciones a color de otros materiales. portadas, páginas de comic book, anuncios, etc.

La ovetense tuvo lugar en la sala Borrón y bajo el titulo "Intolerancia de tebeo" nos dio una visión de cómo contempló el tebeo temas como la intolerancia, el racismo o el machismo. Estuvo inaugurada por la Consejera de Cultura Victoria rodríguez y José Ramón Prado y el Director Regional de Deporte y Juventud, Rubén Pellejero, Florentino Florez y Faustino R. Arbesú los cuales mantuvieron un coloquio con el público presente.

Para terminar damos las gracias a la atención prestada al Salón por todos los medios de comunicación, tanto locales como nacionales, destacando -por lo significativo- la repercusión que tuvo la presencia de Will Eisner en diarios de tanta tirada como El Pais o El Mundo.

Patrocinio

Como viene siendo habitual, la mayor parte del dinero con que cuenta la organización del Salón corre a cargo del Ilustrísimo Ayuntamiento de Gijón, al que hay que añadir las aportaciones de la Consejería de Cultura del Principado de Asturias y del Ministerio de Cultura.

Entre las editoriales de comics hay que destacar el apoyo de Zinco, Ediciones B y La Cúpula por la difusión que hicieron con publicidad del evento y a la primera por su desinteresada aportación de lotes de comics. A todos ellos, ¡gracias!

A destacar

En primer lugar la presentación del Presidente de la asociación de dibujantes de la isla de Cuba, Sr. Blanco. El cual se prodigó durante los días del Salón con toda clase de caricaturas de todo aquél, que se ponía a golpe de vista.

En segundo, la afluencia de aficionados de todos los puntos cardinales de nuestro país: Santander, Barcelona, Madrid, Valencia, León, Zaragoza, Bilbao, Pamplona, etc. La movida va en aumento y no hay quien la pare. Claro que también van en aumento los que no pueden ver que los demás con trabajo, tesón, inteligencia y organización sean capaces de sacar de la NADA, un Salón de esta magnitud. ¡ES LA VIDA! . Pero da asco

Ramón F. Pérez

ORGANIZARON Y PUSIERON MANOS A LA OBRA:

Eulalia Eguren
Carlos Sánchez
Jordi Juanmartí
Florentino Flórez, que vino desde Mallorca
Emilio Muñiz
Ramón Fermín Pérez
Faustino Rodríguez Arbesú
Sofía Carlota Rodríguez, que vino desde Madrid
Mario Izquierdo
Luis Hernández
Eva argüelles

AGRADECIMIENTO

Juan José Plans, que siempre está con nosotros prestándose a cualquier tipo de colaboración para la que solicitemos ayuda.

Alejandro Silgado, que vende las mejores aceitunas y demás, que se pueden paladear en Asturias y que este año nos facilitó de su inmensa colección un material impresionante para la realización de las exposiciones.

Isabel Elena Rodríguez, que tiene la mejor librería de cómics. Haxtur.

Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica de Gijón, que soporta con cariño nuestro trajín, que es mucho, en su interior, e incluso nos proporciona locales y medios técnicos para montar las exposiciones.

Agapito Granda, sin cuya ayuda jamás hubiera sido posible grabar las nueve horas de video de presentación de autores y entrega de Premios Haxtur.

Javier Luengo.

Santos Villa «Santinos», el joyero de la calle Fernández Ladreda, que ayuda en lo que puede, especialmente en las estatuillas de los Haxtur

El maestro industrial Miguel Ibáñez, que viene siendo habitual en él colaborar en lo que puede y especialmente en las estatuillas Haxtur.

Fernando Cuesta y Rodolfo Martínez, que una vez más estuvieron de maravilla presentando a los autores que les tocó en suerte. Así como Joaquín Fuentes que hizo de maestro de ceremonias

En forma muy especial, por partir esta ayuda de la hermana ciudad de Oviedo, agradecemos su colaboración a la Fundación Municipal de Cultura y a la Escuela de Artes y oficios Artísticos y a su director Alfonso Granda, que tan desinteresadamente nos permitieron trabajar en sus instalaciones y con sus equipos técnicos, a la vez que nos ayudaron en la grabación de los reportajes de una hora de duración a los autores presentados y la entrega de los Premios Haxtur.

A todos los medios de comunicación que nos han ayudado mucho en la difusión de los actos y en especial a los medios asturianos que se volcaron con información exhaustiva.

Y a tantos otros que nos pueden quedar en el tintero. A todos, gracias.

EL WENDIGO

SUSCRIPCION

Pedidos: Apartado de Correos, 461-GIJON

Nombre .....

Domicilio .....

Población: .....

Fecha: ... Firma,

Neil Gaiman

El más prestigioso guionista Inglés estuvo con nosotros en el XIX Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias. Es un viejo conocido nuestro, en dos ocasiones le galardonamos con sendos Premios Haxtur. 1993 "Mejor Historia Corta" y 1994 "Mejor Guionista" por "El alto coste de la vida: Muerte". A continuación, reproducimos parte de su diálogo con el público asistente.

Pregunta: Ahora que ha acabado con Sandman ¿qué va a ser de Vd. y de él?

Neil Gaiman: La trayectoria de *Sandman* ha llegado a su fin. Nadie más va a hacer nada con él. Otra cosa son los personajes tradicionales de la D.C., que aparecían en la serie, que seguirán, como en *The Dream.*

P: Se hablaba de una adaptación de una novela suya al cine. ¿Qué hay de eso?

NG: Cuando Terry y yo escribimos la novela, había muchas compañías interesadas en los derechos. Posiblemente los vendimos a la equivocada. Fuimos a Hollywood y todo lo que se cuenta sobre ese sitio es verdad Hicimos una adaptación de la novela y nos dijeron que se parecía demasiado al libro. Respondimos que eso era lo que les interesaba, ya que habían comprado los derechos. Al parecer, habían cambiado de opinión. Volvimos a Inglaterra y escribimos una segunda adaptación. Vuelta a Hollywood y entonces nos dicen que es demasiado diferente. En ese punto, **Terry** abandona el proyecto. Poco después, afortunadamente, la compañía quebró.

P: ¿Puede hablarnos de Stardust, su nuevo proyecto?

NG: Lo hago con Charles Vess, un artista que me gusta mucho. Ya hicimos cosas juntos, en *Sandman*. Se le dan muy bien las hadas, así que la historia lleva hadas. Más que un comic es una novela con muchas ilustraciones grandes, a color y en blanco y negro, de unos ocho capítulos. Lo publicaremos en una editorial de comic, porque los editores habituales se asustan ante una novela con tantas ilustraciones. La historia comienza en un pequeño pueblo inglés, sin especificar si es Escocia, Gales o Cornualles. Pero está en la frontera con el país de las hadas, separados por un muro. Muro que no se puede pasar, excepto una vez cada nueve años. Entonces se reune gente de todo el mundo, en un gran mercado donde se comercia con el país de las hadas Un joven se hace muy amigo de una joven hada. Se le da un bebé para que lo eduque. El niño crece y, al cumplir los diecisiete, se enamora de una chica del pueblo. Para ganársela le dice esas tonterías, propias de los enamorados. Una noche, en el cielo, ven una estrella errante. El le dice: *Te quiero tanto que te conseguiré esa estrella.* Y la chica responde: *¡Adelante!* Resulta que la estrella no cae en nuestro mundo, sino en el país de las hadas. Allí se convierte en una bella chica, con una pierna rota y muy mal humor. *Stardust* trata de cómo encuentra a esa chica y lo que pasa.

P: ¿Hay algo autobiográfico en Violent Cases?

NG: Sí, pero hasta cierto punto. Hay aspectos de mi vida, pero con cosas que yo inventé a esa edad Es una autobiografía creativa.

P: ¿Qué dibujante ha interpretado mejor sus textos?

NG: Es complicado responder a eso porque, cuando escribo, escribo para alguien en concreto. Pensando en cómo lo va a hacer, qué puedo pedirle, obviamente, tengo mis favoritos, como **Dave McKean**, que es maravilloso porque siempre te da más de lo que te imaginas. O **Chris Bachalo**, que refleja muy bien la vida, o **Vess**, con sus hadas

P: ¿Cómo fue su colaboración con Matt Wagner En Sandman Midnigth Theatre?

NG: Me atrajo la idea de mezclar dos corrientes: la del pulp americano y el inglés. No escribimos juntos sino que nos reunimos un par de días en Santa Bárbara para discutir el argumento. Luego **Wagner** escribió el guión y se lo pasó al dibujante. Cuando las páginas estuvieron completas, me las mandaron para que añadiera los diálogos. No lo volveré a hacer. Era como ver una película extranjera y tener que doblarla. Lo peor fue cuando **Matt** me pasó una escena de una fiesta que dura nueve páginas. Yo tenía que llenarlas de esos diálogos chispeantes y graciosos que se dicen en las fiestas. Le dije: *oye, bastardo, ¿por qué me das esto? A mi con dos páginas me habría bastado.*

Neil Gaiman recogiendo uno de los Haxtur.

P: ¿Y su relación con Alice Cooper?

NG: Ya. Un día el teléfono sonó y yo lo descolgué. La voz al otro lado dijo: *Soy de Epic Records, en L.A. y tengo un artista que desea hacer un album conceptual.* Yo dije: *Si* La voz siguió: *Bueno, pues quiero saber si vd. tiene un concepto.* Yo quedé sorprendido, porque los únicos artistas que recordaba de esa compañía eran **Michel Jackson** y **Barbra Streissand.** Y no me apetecía nada trabajar con ellos. Así que le pregunté de qué artista me hablaba. Era **Alice Cooper**. Pensé que **Cooper** era un personaje de comic en sí. Además, cuando tenía catorce años me gustaban sus cosas sobre adolescentes. Me fuí a América y me encontré con **Alice.** Y me gustó, básicamente Esto no le gusta a la compañía, pero debo decir que **Alice** es un encanto, una maravillosa persona. Un adicto a Seven Up light Escribí una historia, **Alice** la simplificó y escribió una serie de canciones basadas en ella. Esta es mi historia con él

P: ¿Cual va a ser ahora su relación con la D.C.? ¿Piensa en hacer como Alan Moore y autoeditarse ?

NG: No, nunca lo he pensado. Ya tengo bastante con cumplir mis fechas de entrega. Si además tuviera que hablar con distribuidores, pagar los impuestos y todo eso, no tendría tiempo para nada Además, no soy dibujante, tendría que contratar a uno. Ya no estaría autoeditándome. En ese momento sería una compañía. En el caso de **Alan,** su compañía quebró porque los artistas no llegaban a entregar las páginas. Publicó dos números

que le envió **Bill Sienkiewicz** y luego se acabó, como si **Bill** hubiera desaparecido por un agujero negro.

Con la D.C. he acabado mi colaboración mensual. Hace años les di un ultimátum según el cual, si ellos terminaban con *Sandman* cuando yo lo dejase, seguiríamos colaborando. Si lo continuaban, no volveríamos a vernos. Yo entendía que la historia tenía un fin y era el *fin*. A mí me entristece ver series muy buenas, ver como el equipo creativo cambia y va a peor y a peor. Por ejemplo, con *Conan*, que me dicen que es muy malo. Yo digo que era muy bueno y nadie me cree. Me daba miedo que algo así pasara con *Sandman*. Que acabara con capa y mallas y, hala, a combatir el crimen. Como han dejado la serie en el momento en que yo la acabé, no veo razón para no seguir trabajando con ellos.

P: ¿Y su relación con Tecno Comics?

NG: No es exactamente una relación. Me llamaron hace dos años. Querían que creara un personaje para ellos. Una tarde que tenía libre creé un personaje. Como me sobraba tiempo, creé cuatro o cinco más y se los mandé. Cogieron lo que les gustaba y lo que les pareció un poco osado lo dejaron. Así estaban las cosas.

Hace seis semanas tuve un encuentro con los de la compañía de cine Miramax sobre *Mr. Hero*, el personaje que *Tecno* está publicando, para adaptarlo al cine. Fue muy divertido. Yo estaba a un lado de la mesa, los de *Tecno* al otro y los de *Miramax* al otro. Estos comentaban lo que no les gustaba del personaje. Hicieron una lista y, al acabar, les dije: *Me parece genial, porque todo lo que habéis dicho es lo que añadieron los de Tecno Comics.* Les mostré cómo era el personaje en origen y les gustó. No creo que me encarguen el guión, pero sí la historia en que se base el guión.

P: Parece ser que no le gustó que Peter David usara Muerte en Hulk.

NG: No, me pareció bien. No era el mejor chiste que se podía hacer, pero no me molestó.

Neil Gaiman recogiendo "otro" Haxtur.

P: ¿Estaba planeada toda la estructura de Sandman desde el principio?

NG: Cualquier proceso creativo tiene un 50% de planificación, un 50% de improvisación y un 50% de suerte, porque siempre se añaden cosas. Ya sé que suma 150, pero se supone que a los que escribimos se nos dan mal las matemáticas. Cuando empecé el primer ciclo sabía que tenía cosas que luego volvería a usar. Cuando acabé con ese primer ciclo, ya sabía que *Sandman* tendría un final y cual iba a ser éste. Cuando creé al personaje, pensé que podía formar parte de una familia. Primero cogí a *Destino*, que era un viejo conocido en la D.C. Luego apareció *Muerte*. A lo largo del año, surgieron los otros.

P: ¿Le hubiera gustado tener a Mignola para los últimos numeros de la colección?

NG: Esa fue mi primera elección. En principio había dicho que sí, pero cuando llegó el momento estaba con otra cosa, la adaptación de *Drácula*, creo. Pero estoy muy contento con el trabajo de **Mike Campbell**, en los dos últimos números.

P: ¿Considera Sandman una serie de terror?

NG: Los primeros seis números sí son de terror. De hecho, experimenté con un tipo diferente de terror en cada uno: las casas encantadas, el terror gótico... Pero el resto no puede considerarse como un comic de terror, aunque tenga sus momentos desagradables, como la convención de asesinos de serie. Yo me encariño con los personajes y en un comic de terror tienes que arrojarlos a los lobos. No me gustaba esa idea.

P: ¿Porqué da tanta importancia a los secundarios?

NG: No me gusta llamarlos secundarios. Cada uno tiene su parte en la historia y sólo vemos fragmentos, pero no por eso tienen menos importancia. Tengo ideas para desarrollar algunos de estos personajes, como *Lady Joana Constantine*, o los detectives muertos... Hay muchas historias por escribir, pero no tengo tiempo para escribirlas todas.

P: ¿Cómo se empezó a interesar por los comics? ¿Qué series le gustaban?

NG: Tuve la suerte de empezar a leer reediciones inglesas de material americano, con lo cual pude seguir series desde el número 1, como los *X-Men* de **Lee** y **Kirby**, o el *Doctor Extraño*, de **Ditko**... Comics que se habían publicado por vez primera hacía años.

De aquella época recuerdos series de la D.C., como *The Brave and the Bold*, que contenían historias muy estúpidas, como *Batman* y *Hawkman* peleándose por sus máscaras. También recuerdo historias muy coloristas de la *Marvel*, como *los Cuatro Fantásticos*, de **Lee** y **Kirby**, con la saga de los Inhumanos... Pero el problema era que las series de la Marvel continuaban, y las ediciones inglesas no respetaban una numeración cronológica, con lo cual nunca me enteraba mucho de lo que ocurría. Con la D.C. lo que pasaba era que las portadas eran muy buenas y el interior muy malo, decepcionante.

P: ¿Cómo se le ocurrió mostrar a Muerte como una atractiva mujer?

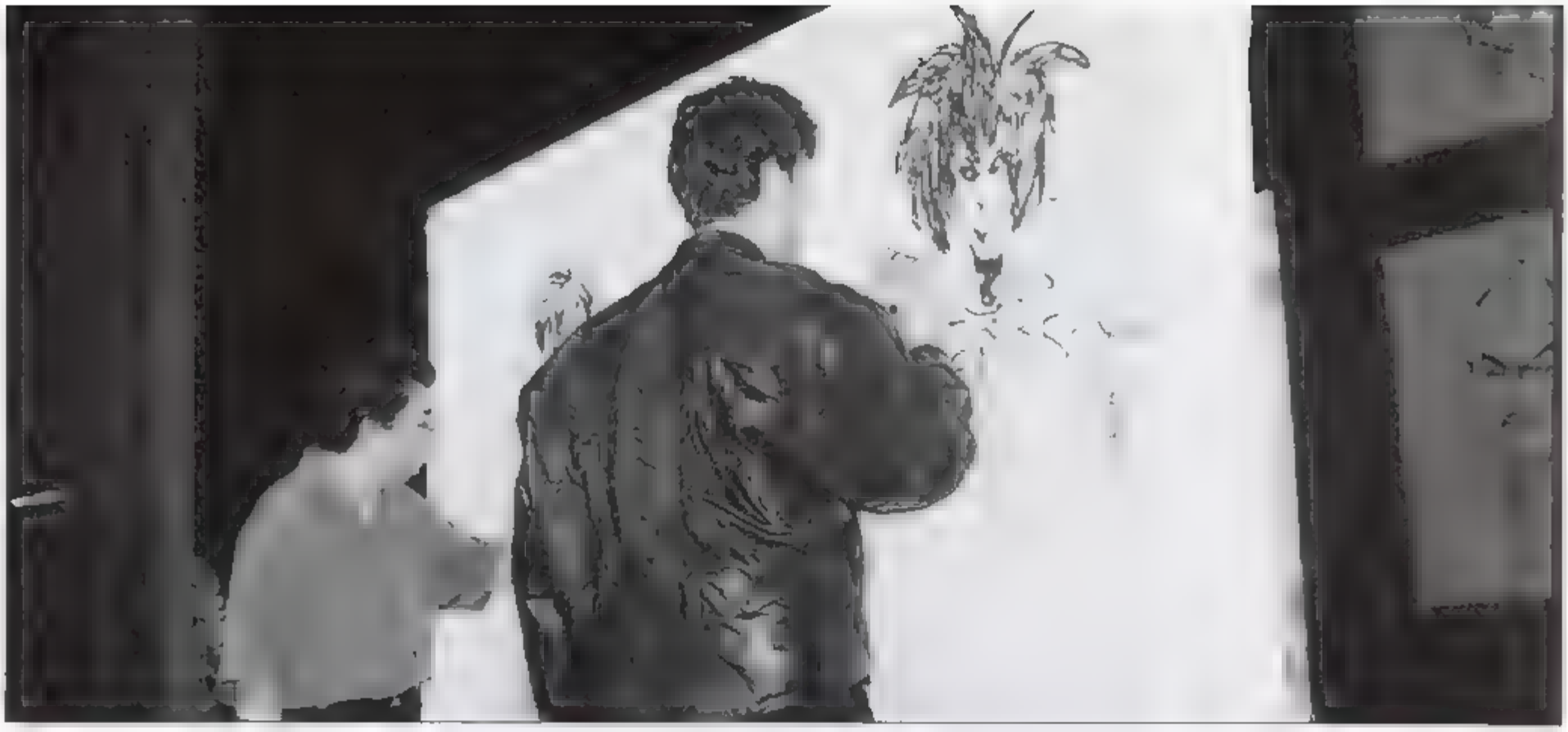
N.G.: Primero, me atrajo la idea de jugar con el machismo del idioma. En el primer numero se menciona que *Sueño* es el hermano pequeño de *Muerte* y todo el mundo piensa en un hermano. Pues no, es una hermana. Segundo, quise crear la muerte que a mí me gustaría encontrar. Estaba harto del tipo con la calavera diciendo *UUUH!, estás muerto* y todo eso. Quería el tipo de Muerte que te dijera: *"Deberías haber mirado a los dos lados antes de cruzar la calle"*.

P: ¿De qué va su nueva serie con Muerte?

N.G.: La estoy escribiendo ahora y **Bachalo** la está dibujando. Debería salir a principios del año que viene. Retomará a las dos lesbianas, *Hazel y Floxglove* y hablará de su ruptura. *Floxglove* es una cantante famosa y la serie va de la fama y la separación. Pondré todo lo que he aprendido sobre el negocio del rock, cuando conocí a **Cooper** y todo eso.

P: ¿Le costó fabricar a Sexton? Parece un representante de la Generacion X.

N.G.: Fue muy fácil crearlo. Sólo tuve que pensar en mí cuando tenía 16 años. No veo que sea muy diferente la así llamada Generación X y la gente joven de antes. Todos tenemos los mismos problemas a los 16. Todos pensamos que el mundo está contra nosotros y que todo está muy jodido. Eso no ha cambiado. El aspecto a lo *Kurt Cobain* del personaje fue idea de Chris Bachalo. La historia va de no matarse, de los pro-



Jaime Hernández y Neil Gaiman dibujando.

blemas que conlleva el suicidio.

P: ¿Puede hablarnos de su trabajo para Image?

N.G.: Realmente, no tengo relación con ellos. **Todd McFarlane** consiguió mi número de teléfono. Un día, cuando **Todd** empezaba con *Image*, me llamó y me dijo que le gustaría que le escribiera un número de *Spawn (Imita la voz de Todd, a lo vaquero), puedes hacer lo que quieras, como si le quieres tener todo el número leyendo el periódico*. Me llamó la atención, por que nunca había hecho un comic así, donde la gente se pega, se vuelve a pegar, corren y vuelven a pegarse. Me dije: ¿porqué no?. Fue un día de trabajo. Poco después, recibí por esto el cheque más largo que he visto en mi vida. Yo no sabía esto antes de hacer la historia.

Mi hijo, que de aquella tenía nueve años (ahora ya son doce) leía las *Tortugas Ninja*, luego *la Patrulla-X*. Me decía todo el rato *Papá, papá, ¿porqué no haces esto tú? ¿Porqué no haces algo que a mime guste?* Yo le decía: *No, no me da la gana*. Un día encontró el número de *Spawn* con mi guión. Le gustó y me preguntó: *¿Tú has hecho esto?* Le dije que sí. Me pidió más. Le pasé los otros que **Todd** me había mandado. Le gustaron y preguntó que porqué no hacía más. Y que si iba a haber muñecos. Le dije que sí y le mostré los bocetos de **McFarlane** para los personajes. Mi hijo quedó encantado y convencido de que yo estaba en el rollo, porque conocía a **McFarlane**. De hecho, por eso acabé haciendo *Angela*. Es un comic dedicado a mi hijo. Es un comic para niños de doce años con muchos gritos, muchos golpes, muchas peleas, mucha gente corriendo, dibujado por **Greg Capullo**, que dibuja a las chicas con los pechos increiblemente grandes.

P: ¿Cómo afrontó el personaje de Miracleman, al dejarlo Alan Moore?

N.G.: Alan Moore me llamó para preguntarme si me gustaría seguir con la serie cuando él la dejara. Fue poco antes de que esto ocurriera. Me dijo: *(Imita la voz de Moore, a lo Vincent Price) Dejaré Miracleman en un mundo sin criminales, sin guerra, con todos felices... ¿Puedes seguir con eso?* Para mí la pregunta era sobre la utopía. El mundo puede ser utópico, pero la gente sigue siendo gente. La utopía podía ser un gran triunfo o una gran tragedia. Mientras lo escribía, hablaba con **Alan** para ver lo que le parecía.

P: ¿Qué lecturas le han influenciado?

N.G.: En Comics, las hay bastante obvias, o no tan obvias. Como **Alan Moore**, en el sentido de añadir ideas y pensamientos en la obra y por la gran belleza que imprime a sus trabajos. **Eddie Campbell**, un autor que escribe historias reales y sencillas. **Eisner**, porque sus historias de 8 páginas para *Spirit* son realmente historias, los personajes evolucionan y cambian.

Otras influencias vienen de músicos, cantantes cuyas canciones cuentan historias, como **Lou Reed, Elvis Costello, David Bowie.**.

Algunos cineastas, como **Peter Greeneway, Bob Fosse**..

En cuanto a escritores, serían demasiados para soltarlos aquí. Una de las razones por las que me compré una casa grande, fue para meter los libros en ella. Podría mencionar a autores poco citados hoy en día, como **Chesterton**, pero que me gustaron mucho cuando los leí. Olos autores de la nueva ola de la ciencia-ficción de los 60, como **Delany** o **Nilsen**.

P: ¿Cómo afronta los personajes que vd. no ha creado?

N.G.: Intento ponerme en la mente de los personajes y tratarlos como supongo que sus creadores hubieran hecho. Con *John Constantine* intento desarrollarlo a lo **Alan Moore**... Pero me siento incómodo. Siempre pienso que los creadores me van a mirar por encima del hombro y decirme: *Este no habla así*

A *Spawn* lo traté como a un niño bien intencionado pero un poco tonto. Ignoro si **Todd McFarlane** se habrá dado cuenta.

Florentino Flórez

DEL
N.º 10

DISPONEMOS

AL
N.º 67

• Suscripción anual (4 números 1.500 Ptas)
• Números atrasados Normales 350 Ptas., Dobles 500 ptas.
Hombre Grande 800 ptas.

Pago mediante talón bancario a nombre de Faustino Rodríguez Arbesú o directamente a la cuenta /C 716.271 BANESTO - Urbana - (Paseo Begoña) Gijón

Para correspondencia: Apartado de Correos, 461 GIJON // SE ADMITEN COLABORACIONES

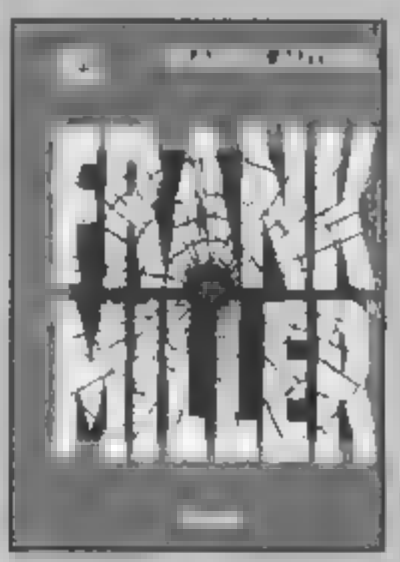
El Wendigo recomienda.

En esta ocasión FORUM se lleva la palma. La verdad es que ha sido mucho lo que esta editorial ha sacado con motivo del Salón. De entre tanto material editado, forzosamente tenía que surgir una buena selección, especialmente cuando se editan productos de autores como Bob Kane, Miller, Barry W. Smith, Gulacy, Kubert, y Dixon entre otros.

AUTOR: BOB KANE
EDITOR: PLANETA AGOSTINI

AUTOR: VESS - LEE.
RIDGWAY
EDITOR FORUM

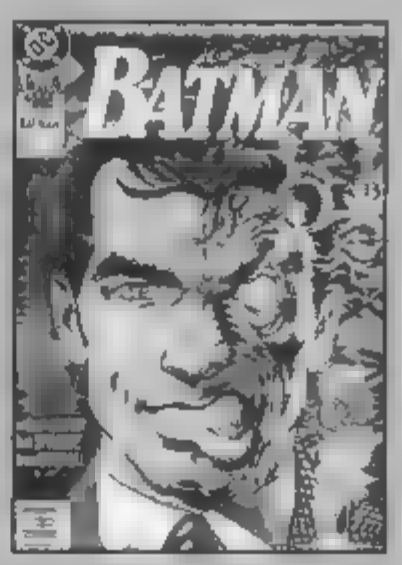
AUTOR· FRANCQ - VAN HAMME
EDITOR: GRIJALBO



AUTOR: FRANK MILLER
EDITOR: FORUM

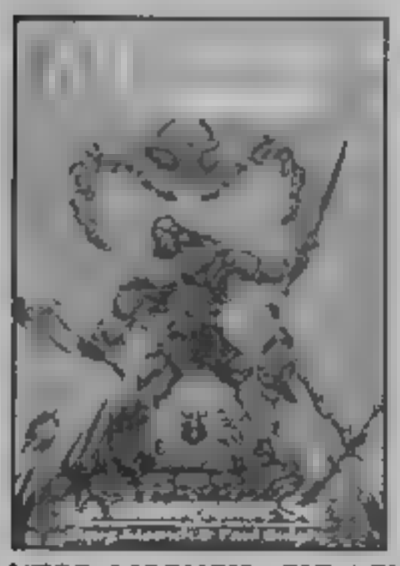
AUTOR FRANK MILLER
DAVE GIBBONS
EDITOR NORMA

AUTOR GASPAR MEANA
EDITOR: EL PEXE

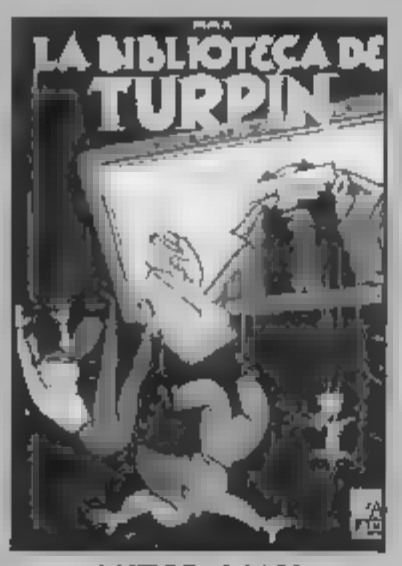


AUTOR ANDREW HELFER
CHRIS SPROUSE
EDITOR· ZINCO

AUTOR BARRY W SMITH
EDITOR FORUM



AUTOR. MOENCH - GULACY
EDITOR. FORUM



AUTOR MAX
EDITOR: EL PAIS S.A.

AUTOR· MIGUEL ANXO PRADO
EDITOR· NORMA

AUTOR CHUCK DIXON
JOE KUBERT
EDITOR FORUM

Tim Burton
Hacer cine de tus sueños

Con sólo media docena de películas Tim Burton se ha convertido en uno de los jóvenes directores de Hollywood con más prestigio. "Ed Wood," rodada en blanco y negro y con un presupuesto muy inferior a los utilizados en los dos primeros "Batmans", hace una crítica, entre divertida y amarga de la Meca del Cine en los 50, a través del que fue considerado por muchos como el peor director de todos los tiempos.

Ed Wood fue una de las figuras más originales y pintorescas del Hollywood de los 50. Su carrera transcurrió siempre al margen de los grandes estudios. ¿Qué es lo que más admira de él?

Admiro su entusiasmo. Si se leen las cartas que escribió, en las que hablaba de sus películas, da la impresión de que estaba rodando "Ciudadano Kane". Describe su vida y las cosas que le rodeaban de una forma muy positiva. Fue un alcohólico y murió prácticamente solo, pero a él todo le parecía maravilloso. Su entusiasmo por la vida me parece admirable. Luchaba con fuerza por hacer lo que quería y hacerlo bien.

Se ha dicho que las películas de Ed Wood eran muy malas ¿Para Vd. cuál es la diferencia entre una buena y una mala película?

Esta es otra de las cosas que me interesaron para rodar esta película. Ed Wood está considerado como el peor director de la historia y quería comprender qué tenía de especial para serlo. Muchas veces, la línea entre lo que es bueno y lo que es malo es muy fina. Las películas de Ed Wood las etiquetaron como malas, pero al mismo tiempo son únicas. Si eres único es porque tienes algo y esto es positivo. Cuando eres un mal director no hablan de ti, pero de Ed Wood se hablaba por ser malo, por lo que hay algo en él.

¿Qué ocurriría con Ed Wood si fuese un director de hoy?

Que sus películas irían directamente a vídeo (risas). No lo sé, puede que estuviese en el Festival de Cannes

¿El rodar en blanco y negro no va contracorriente en el Hollywood de hoy?

Desgraciadamente en Hollywood ya no interesa este cine, pero a mí me encanta. Me alegra haberlo conseguido; Hollywood es una gran máquina y es difícil luchar contra ella. El éxito a veces te come, pero otras sirve para lograr tus sueños: en este caso hacer una película en blanco y negro.

Aquí ha vuelto a trabajar con Johnny Depp, que parece su actor favorito ¿Cómo eligió el casting?

He trabajado con Johnny dos veces le conocía bien, así que la decisión fue fácil, Con Martin Landau no había trabajado nunca, pero fue mi primera elección

No sé por qué lo elegí. Tenía una carrera tan divertida que me pareció una buena idea.Trabajó con Hitchcock y al mismo tiempo estuvo en los peores filmes de terror de la historia del cine. Su carrera ha ido arriba y abajo todo el tiempo, por lo que él era quién realmente podía sentir como fue Bela Lugosi, el personaje que interpreta. Eso es algo que se puede comentar y discutir, pero que sólo un actor como Martin Landau podía ver claramente desde su interior.

¿Qué le mueve a hacer cine?

Me moví desde pequeño en un ambiente sin clima, sin contexto emocional, sin sentimientos Siempre con una meta. Yo quería hacer cosas y podía haber tomado otro camino, como dibujar, que también lo hice. Creo que tengo suerte de estar en este trabajo y poder hacer cine. Soy un hombre afortunado.

¿Por qué no ha dirigido "Batman forever"?

Ha sido una decisión conjunta entre el estudio y yo. Creo que el estudio pensaba que iba a hacer una película demasiado deprimente, demasiado oscura.

¿Se siente influido por los comics?

Los comics me gustan mucho pero realmente nunca los leí a fondo. Quiero profundidad. Me influenció mucho más el cine que vi de pequeño que los comics.

¿Qué opina de la vertiginosa evolución de la tecnología al servicio del cine?

La tecnología avanza muy rápidamente y espero que tenga su final. Me gustaría que la gente siga viendo películas en salas grandes y oscuras, que la tecnología no mate la magia del cine. También me parecería diabólico ver a Marilyn Monroe anunciando algo en la televisión gracias a la tecnología. Hay que sentarse y pensar en una solución constructiva y positiva. Los efectos por ordenador son positivos en escenas peligrosas, pero cuando no se requiere trabajar con un actor y se toma su imagen, se toma su alma y ya es otro problema.

¿Cómo va su proyecto de una película sobre Vincent Price?

La documentación e investigación para la película está prácticamente hecha. He utilizado muchos clips de películas de Vincent. Sólo me quedan por atar algunos cabos Son pocas cosas, pero no sé cuándo la podré acabar.

¿Se considera un actor intuitivo o le gusta tener todo muy mascado a la hora de comenzar un rodaje?

Me gusta ser intuitivo. Si pienso las cosas demasiado, acaban saliendo mal. Prefiero ser más visual que intelectual, pero que todo provenga de un sentimiento, de la intuición.

¿Hay mucha diferencia entre el planteamiento de una película y el resultado final?

Siempre hay cosas que no salen como quieres. Primero hago apuntes para preparar todo porque cuando llega el rodaje es diferente, tu energía cambia y se te puede venir abajo si no lo tienen previsto. Cuando se crea algo nuevo hay que ir con una idea prevista, y luego dejar que todo ocurra, trabajar. Al final te sorprendes. Unas veces es agradable y otras no. No se sabe nunca hasta que todo está hecho.

En "Ed Wood" tiene una escena favorita?

Me gusta lo que hago y es difícil escoger. Me lo pasé muy bien en la escena del pulpo. Era divertido ver a Martin Landau rodando de un lado a otro enroscado a un pulpo. Había un sentimiento especial, era mágico. Poder hacer escenas así, es un regalo, una delicia.

¿Qué le da miedo?

¿Aparte de estas entrevistas? (risas). Que su casete no funcione y que la tenga que repetir entera (más risas).

Sofía Carlota Rodríguez

Star Trek

El culebrón que viaja por las estrellas

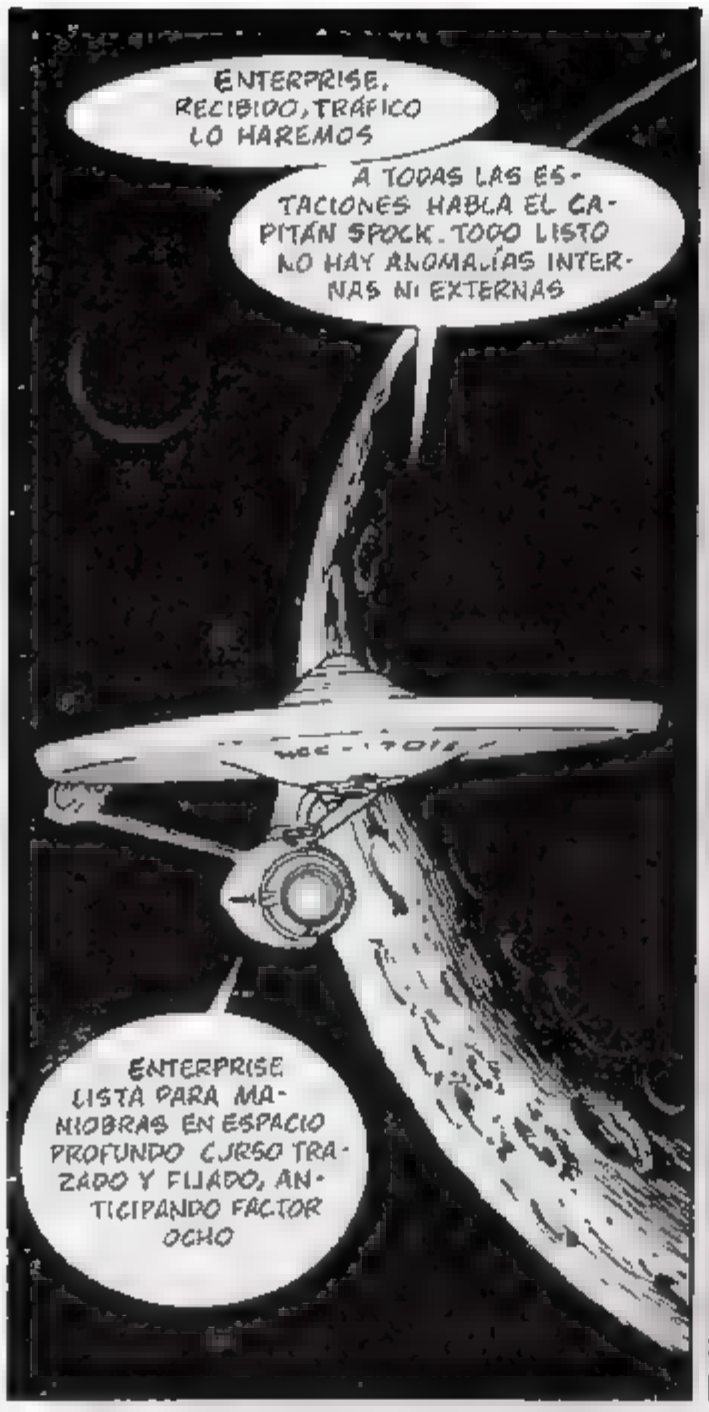
Por fin se ha publicado en España la esperada novela gráfica de D C: Deuda de honor, de Chris Claremont y Adam Hughes.Y ha sido Planeta-Agostini, en su línea editorial Fórum, quien lo ha hecho posible, al ser la Paramount la propietaria original de los derechos, y no la D C, cuyos derechos en Espana pertenecen a la editorial Zinco. Tanto Claremont como Hughes son grandes aficionados al universo de Star Trek, y asisten a conferencias y debates sobre el tema, y esto tenía que notarse.

Solidez narrativa

Claremont elige como protagonista de su historia al "Capitán Kirk" y –¡cómo no!– desarrolla a su alrededor una épica macrosaga, empleando para ello "flash-back" que contarán cuatro etapas diferentes de la vida del protagonista –desde sus primeras misiones hasta la actualidad–. Estos "flash-back" son narrados por tres personajes distintos (Kirk, el médico y Spock) aportando de esta manera diferentes puntos de vista al tema. Claremont logra enriquecer la historia. La extraña amenaza de las criaturas galácticas no es más, en manos de Clare-mont, que el nexo de la historia. Queda oscurecido, por la vivencia del protagonista, por sus relaciones personales y las consecuentes crisis que atraviesa en el largo período descrito en la obra. Prima en el guión la caracterización de los personajes y su psicología más que la acción. Se describe con todo lujo de detalles a la tripulación clásica de la nave Enterprise, consiguiendo una gran solidez con los personajes, todos ellos retratados con relieve y dimensionalidad. Vere-mos desde clásicas discusiones hasta explicaciones científicas, pasando por las típicas bromas entre la tripulación, todo ello magníficamente retratado por Clare-mont. Este autor usa numerosas referencias tanto cinéfilas como televisivas de la serie, acoplándolas perfectamente a la historia y que harán que los conocedores disfruten más del comic: las ballenas de Star Trek IV, el ajedrez tridimensional, etc

Pero Claremont también crea personajes nuevos, tan interesantes como la romulana "Z' Cel", protagonista femenina de la historia o la alférez "Finney", una auténtica heroína moderna, alejada de los típicos "clichés" que el comic con frecuencia ha dado a las mujeres. También Claremont adorna la obra ofreciendo datos sobre folklore popular o dando soluciones –porque ha cambiado el aspecto de los Klingon–.

Y todo, sin que la narración decaiga, y lo que es más importante, sin hacerla incomprensible a los ignorantes de toda esta mitología alrededor de Star Trek, no viendo así entorpecida su lectura ni el interés por la aventura que se narra.


ENTERPRISE, RECIBIDO, TRÁFICO LO HAREMOS
A TODAS LAS ESTACIONES HABLA EL CAPITÁN SPOCK. TODO LISTO NO HAY ANOMALÍAS INTERNAS NI EXTERNAS
ENTERPRISE LISTA PARA MANIOBRAS EN ESPACIO PROFUNDO CURSO TRAZADO Y FIJADO, ANTICIPANDO FACTOR OCHO

Dibujo irregular

Una de cal y otra de arena Es la forma mas válida para definir el trabajo de Adam Hughes en esta obra

Hughes posee un dibujo limpio, sencillo y con un dominio estimable de la anatomía humana Tanto los movimientos como las diferentes posturas las resuelve con soltura. Aunque peque de cierto estatismo. Narrativamente es correcto y algunas de sus páginas son espectaculares, viñetas dobles a gran tamaño, escenas de acción, etc

Lo que mejor domina Hughes es la "gesticulación" de sus personales. Es capaz de dibujar rostros riendo, llorando, resoplando por el esfuerzo, sufriendo, mordiéndose el labio y todo una gama amplia de gestos con todo lujo de detalles y de comunicación. Al contrario que otros muchos dibujantes, cuyos personajes siempre tienen la misma expresión dibujada en su cara, da igual que estén en el séptico cielo, dándose bofetadas o que se les esté quemando el culo, Hughes sí consigue que a través de los rostros de sus personajes podamos saber lo que sienten. Es capaz de dibujar rostros que reflejan los sentimientos más profundos y éste es un punto muy importante a su favor. Pero no se crean que cumple en todo momento, muchas de sus viñetas están extremadamente vacías, no domina los fondos –como le pasaba a Kevin Maguire cuando comenzó su andadura en *"La Liga de la Justicia"*– o son mediocres.

También tiene un estilo de dibujo característico que resulta blando en ocasiones y en otras carece de fuerza, de contundencia. Hughes ha tenido que representar a los personajes en diferentes edades, y lo resuelve con corrección, pero no con brillantez. Hay dibujos que parecen abocetados, sin terminar, y viñetas descuidadas. Es posible que se deba a la mano del entintador –Hughes es un dibujante muy lento y es factible que el entintador haya tenido que poner algo de su cosecha–. En cuanto a la ambientación de la serie todo venía dado ya por la Paramount Los uniformes, naves, enemigos y aparatos diversos ya estaban definidos anteriormente. Hughes se limita a dibujar aquello que la Paramount le proporciona mediante fotografías. Esto lastra mucho la imaginación de Hughes. Tampoco aprovecha las oportunidades que la narración le presenta. Su imaginería visual es limitada: los extraños atacantes no son nada originales –más bien son mediocres–, el interior de la nave alienígena –que se reduce a una enorme cueva–, las criaturas en los capullos –véase "Alien"–.

A modo de conclusión

Deuda de honor se nos ha querido vender como la maravilla de las maravillas y no lo era. Pero es indudable que nos encontramos ante una obra de calidad.

Bien escrita, sin altibajos en su lectura, con solidez, que se sigue con interés apoyada en unos buenos diálogos –a pesar de la abundancia de éstos– y en unos dibujos agradables

Puede que no sea una obra maestra, pero es un buen cómic, que no es poco.

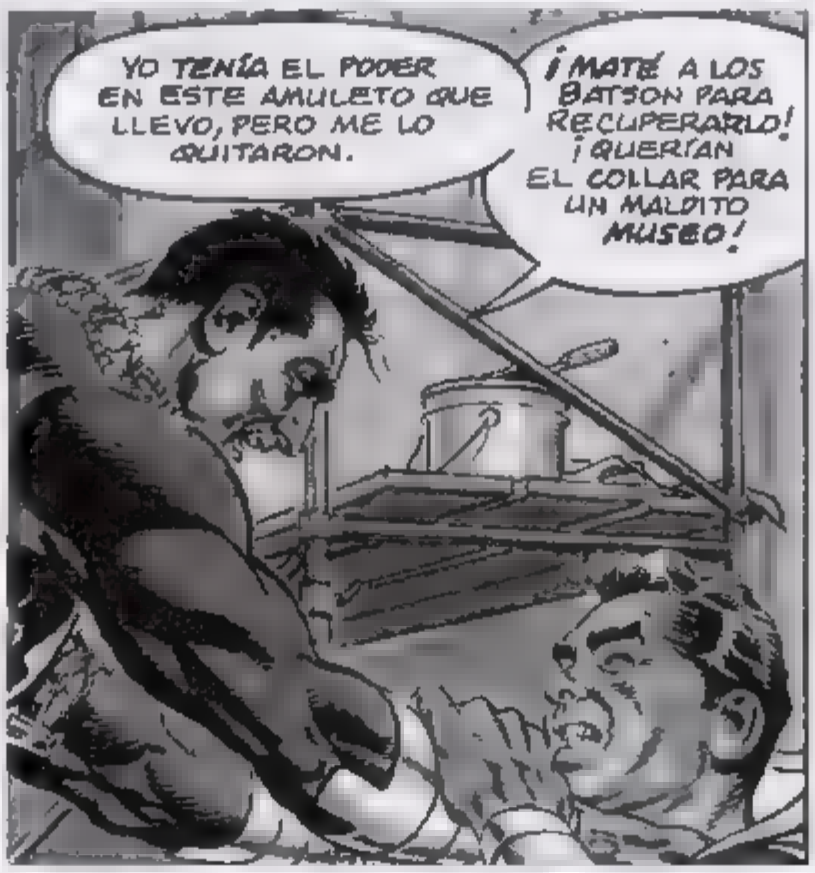
Luis Hernández,

El retorno de Shazam

Se esperaba con impaciencia la nueva versión del Capitán Marvel, realizada por Jerry Ordway. Por fin, la editorial Zinco la ha puesto en el mercado español, por lo que nos congratulamos. La larga ausencia de nuestro panorama editorial de trabajos realizados por este autor producía cierta inquietud. Era de temer que ocurriera con él lo que ya ha pasado con otros: un paulatino alejamiento del medio que le llevara finalmente a su abandono, para dedicarse a otros quehaceres más productivos o menos sacrificados (o quizás, más valorados "intelectualmente"). Los casos de Bolland o Mazzucchelli son demasiado recientes como para no inquietarse, sobre todo cuando alguien de la categoría de Ordway comienza a prodigarse con tanta escasez en el mercado.

Inquietud

Había otro motivo que incrementaba esta impaciencia. La creación de este revival podía significar un hándicap demasiado peligroso, aun para un autor de la valía de Ordway. Es indudable que su talento estaba en juego. Se necesitaba una buena dosis de ingenio y competencia creadora para dotar al mortecino –por no escribir enterrado– personaje de unos ingredientes narrativos lo suficientemente atractivos como para generar el milagro de sacarlo de la tumba y hacerlo revivir de sus cenizas. Otros lo habían intentado antes y ninguno lo había conseguido. Con Jerry podía producirse una repetición de aquellos fracasos. La edición del album "El poder de Shazam" ha destrozado estas inseguridades. Comprobamos que Ordway sigue en tan buena forma como cuando se hizo cargo de la serie Superman, al dejarla Byrne. El listón era muy alto, pero no sentimos la marcha de este último, dado el gran nivel del trabajo de Ordway.


YO TENÍA EL PODER EN ESTE AMULETO QUE LLEVO, PERO ME LO QUITARON.
¡MATÉ A LOS BATSON PARA RECUPERARLO! ¡QUERÍAN EL COLLAR PARA UN MALDITO MUSEO!

Un buen trabajo

Conozco la obra de Ordway desde hace años y, por mi relación personal con él, sabía que adoraba el trabajo de los clásicos y que sentía una gran pasión por los cómics de los años 30 y 40. Por sus formas y maneras se vislumbra un gran clasicismo en su personalidad. Ama su obra, hasta el punto de ser uno de los pocos autores que no vende sus originales (al menos, hasta hace unos años). Todo esto contribuía a poder imaginar que el resultado de su labor con este clásico de la historieta (que apareció en febrero de 1940), no iba a defraudarnos, pese a las enormes dificultades que la empresa planteaba. Ordway es un dibujante de línea clásica y concepción en el montaje moderna. Uno de los mejores en este estilo, capaz de codearse con García López, Bolland, etc. Como

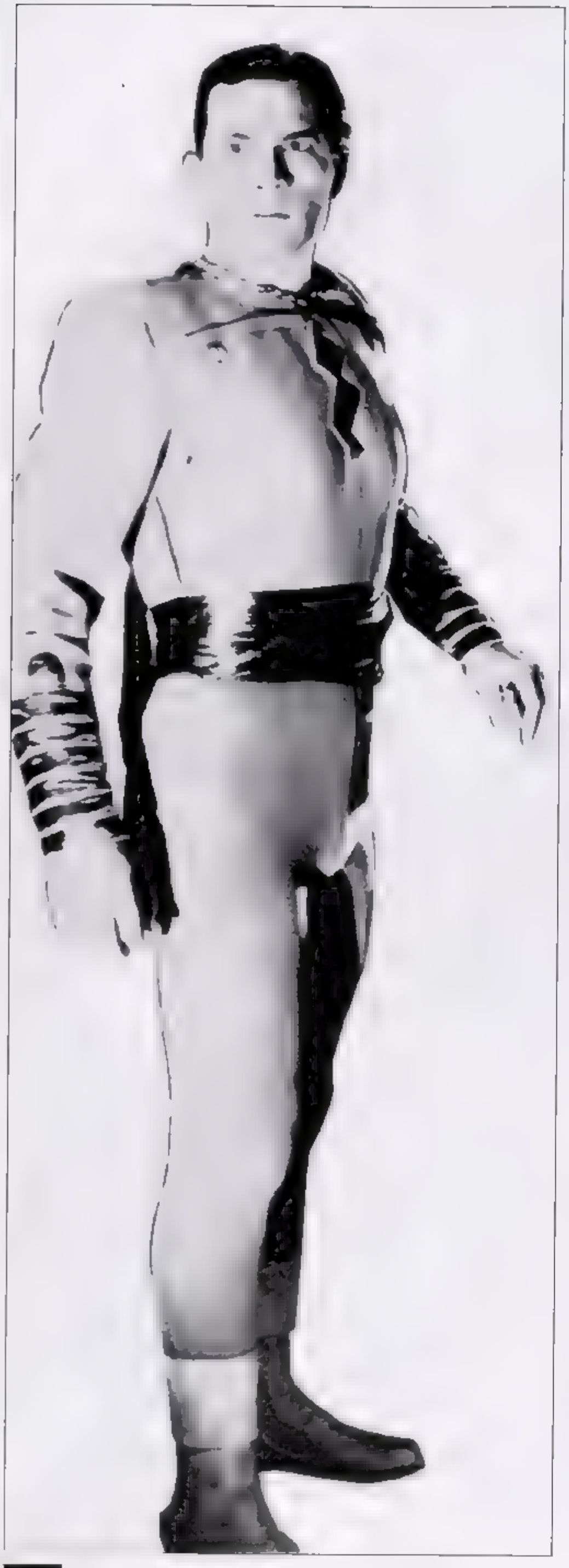
entintador creo que es el mejor que conozco. Su trabajo sobre los lápices de Byrne en "Los Cuatro Fantásticos" es insuperable. También es un buen guionista. Por todo, pero no sólo por ello, ha logrado lo que en principio parecía muy complicado: un producto de calidad, que abre una nueva etapa a este personaje de los cuarenta, que llegó a eclipsar al primero de los superhéroes, el mismísimo Supermán. No se le perdonó este pecado. Tras un sonoro pleito, la D C. consiguió de la modesta Fawcett Publication su supresión de Whiz Cómics. Su primera desaparición, entonces aún en loor, que no olor, de multitudes.

Un cambio sustancial

¿Cómo ha logrado Ordway lo que parecía imposible? Jerry ha sabido combinar en una buena coctelera una serie de ingredientes, desde la ambientación a un nuevo look del Hombre más poderoso de la Tierra –y el más ingenuo y bobalicón también–, pasando por una modernización psicológica de ese niño con cuerpo de adulto; un adulto de fortaleza comparable a la de Supermán.

Vayamos por partes. Lo primero, cómo se transforma el pequeño Billy Batson en el poderoso Capitán Marvel. Aquí ya encontramos una positiva diferencia respecto a las aventuras originales –hoy imposibles por su candidez y bobaliconería–. Entiendo que Ordway se ha inspirado directamente en los serials de cine, acercándose más a Indiana Jones que a las historias del propio personaje. No sólo en cuanto a la historia, también la ambientación se aproxima a estos referentes, notable y positivamente. Especialmente en el estilo Decó de la puesta en escena, tan característico de aquellos. Iría más lejos, afirmando que algunos pasajes de este álbum me han recordado el serial generado por el propio cómic en 1941, Adventures of Captain Marvel (Aventuras del Capitán Maravillas, en España).

Este hecho me trae al presente un dato viejo y significativo, respecto a la rápida popularidad del personaje. El primer cómic-book del Capitán Marvel aparece en febrero de 1940 En Marzo de 1941 ya se



podía ver, en los teatros transformados en cines, un serial de doce episodios, del mismo con personajes reales. Superman, el popular Superman, el gran Superman, tuvo que esperar a 1948 para ver su imagen con personaje real proyectada sobre una pantalla.

Volvamos al trabajo de Jerry. El cómo se genera el Capitán Marvel en negro, que en la historia es bautizado como Adam Negro, tiene dos fuentes. Una, inspirada muy de lejos en los antiguos cómics de este héroe. Es la parte que tiene que ver con el personaje en sí. Sus raíces podemos situarlas en aquel Levmar, reverso de Marvel hasta en el nombre, que surge de un espejo mágico, como imagen reflejada y por tanto girada 180°, con las virtudes también giradas y opuesto al héroe.

De nuevo, los seriales

Los orígenes son otra cosa. La historia de Ordway, con excavaciones y descubrimientos arqueológicos en Egipto, el asesinato del resto de la comitiva investigadora –los padres de Billy– por parte de su socio Adam, la búsqueda y localización del amuleto, etc.... Esta parte entronca mejor, de nuevo, con el serial y, de éste, con uno de los villanos más interesantes que han producido: El Escorpión

En los años 30, la Republic, la Columbia y la Universal impulsaron los seriales cinematográficos, la mayoría basados en personajes de cómic, en tal cantidad como no volvería a repetirse en la historia del cine. En cada uno de ellos era obligada la presencia de un villano. El Escorpión fue una de las mejores creaciones. Sería, precisamente, el oponente maligno del Capitán Marvel, en la adaptación homónima al cinematógrafo. No quisiera dejar de mencionar al actor que interpretó a este héroe del cómic en la gran pantalla: Tom Tyler. Actor que, con Linda Stirling y Buster Crabbe fueron los reyes de los seriales. Tyler también dió vida en el año 43 al Hombre Enmascarado, de Lee Falk ¿Sería demasiado esfuerzo de memoria recordarle en La Diligencia de Ford y Río Rojo, de Howard Hawks?

Un necesario cambio psicológico

Han pasado más de 50 años desde la creación del personaje. Demasiados para seguir manteniendo la personalidad que, en aquellas épocas, tanta fama dio a este cómic Ordway así lo ha entendido y, sin entrar a saco, ha sabido darle cierto aire contestatario, más en consonancia con los tiempos que corren. Quizás el principal error de intentos revitalizadores pretéritos haya sido el tratar de imitar en exceso el original. Billy Batson no admite sin lucha ser un niño metido en el cuerpo de un gigantesco y poderoso adulto, sin ser consultado y sin llegar a controlarlo, dada la candidez inherente a todo niño de apenas diez años. Este hecho está presente a lo largo de toda la historia y disculpa en clave de humor algunos de los atropellos que el gran escarlata comete, dada su falta de experiencia. Poco a poco, todo se va arreglando y el niño gigante va admitiendo la transformación ante los poderosos argumentos y señuelos que el espíritu de su fallecido padre y el mago Shazam le van tendiendo. Pienso que se ha logrado dar con la clave de la imprescindible transformación y actualización psicológica que el personaje requería. Chapó, Ordway.

El diseño

Otra de las diferencias del trabajo de Jerry respecto al original está en el nuevo/viejo look que le proporciona al personaje. Matizaré esta contradicción. En el original de C. C.

Beck, hay cambios en el rostro e indumentaria del héroe.

El primer ropaje sólo se mantuvo en los siete primeros números.

El rostro, claramente inspirado en sus orígenes en el entonces popular actor de Hollywood, Fred McMurray, pronto derivó a la caricatura. A partir del nº 26 la cara se alejó del modelo del actor, haciéndose el gesto más blando y la cara redonda.

Ordway utiliza una combinación de ambos. Mantiene el diseño original, de cara alargada, mentón cuadrado y cierto parecido con McMurray, desechando el extremo "cara de luna" de la forma caricaturesca. Con ello, sitúa al personaje en el estilo realista, que encaja con su modo de tratar la historia. A la vez, ha sabido plasmar en él la ingenuidad y falta de malicia que caracterizó al personaje en la segunda etapa, que tanto tiene que ver con la candidez del niño que lleva dentro de su gran corpachón.

En donde Jerry ha sido más radical es en la indumentaria. También aquí se inclina por el traje que lucía el héroe en sus comienzos, mejorándolo y, lo que es más importante, humanizándolo. Se apartó del conocido traje clástico, que se adapta perfectamente al cuerpo, como si de una segunda piel se tratase. Diseño archiconocido, por ser el preferido de la totalidad de los superhéroes. Lo dotó de un traje más holgado, con arrugas, con cierre superior con botones, en una forma similar a la que inmortalizara John Wayne en La Diligencia (Ford, 1939) y en tantos y tantos films posteriores. Pequeños cambios con los que obtuvo una silueta más triangular, esbelta, cotidiana y, especialmente, menos prefabricada.

Como réplica perversa a la indumentaria del Capitán Marvel, creó la de Adam Negro. Con él respetó el traje inhumano de piel postiza, tiñéndolo de color negro, acentuando así su carácter tenebroso y brutal.

He mencionado el modelo de camisa que John Wayne vistió en La Diligencia sólo como referencia primera. Ordway no necesitó apoyarse en esto ya que tenía otros modelos cercanos, la del propio personaje en el origen (aunque, eso sí, sin arrugas) y la del serial. Cuando en 1941 Tom Tyler interpretó al personaje, lucía una indumentaria idéntica a la que utiliza Ordway, a pesar de que hacía casi un año que el héroe en el cómic se había pasado al esquijama.

Otras mejoras

La modernización también se encuentra en los escenarios, la ambientación, planificación y montaje, el haber dotado al dibujo y a la propia historia de una serie de matices y características que la han situado en los enclaves de un realismo fantástico. A ello contribuye la supresión, tanto en el dibujo como en el propio relato, de cierto aire tontorrón que, paradójicamente, fue la clave que catapultó a la serie a la fama, en los años cuarenta.

Faustino Rodríguez Arbesú

Oscar Jiménez

¿Cómo llegaste a la D C ?

Yo nunca he buscado meterme en esto. Siempre han sido terceros los que me han empujado. No por falta de iniciativa, sino por azar. Todo empezó cuando Carlos Pacheco hizo un par de números de Flash para la D.C. Brian Austin había visto su trabajo para la Marvel inglesa y le había gustado. Cuando Carlos envió sus muestras, adjuntó una carta donde me mencionaba. Recientemente, unos amigos míos fueron a la Comicon de San Diego. Me animaron para que les diera unas páginas. Yo sólo tenía cosas con personajes míos y a la D C. le gusta que las muestras, bien para comprobar el *storytelling* o bien ilustraciones, sean con sus personajes. Esa era mi excusa. Insistieron y en tres o cuatro días fabriqué unas páginas de Flash Lo empaqueté con lo otro, mis amigos se lo llevaron y a la semana recibí una l.amada telefónica. A las once de la noche oigo «Hello!, Oscar Jiménez?» «¡Ueght ¿Qué te pasa en la boca, tío?». Podéis imaginar mi sorpresa. En ese momento me propusieron el trabajo. Hace mes y medio de esto.

¿Estás contento con tu trabajo en la D C o te gustaría hacer otra cosa?

Uno suele querer hacer aquello que ha visto. Desde pequeño, yo he leído sobre todo comic americano, no sólo de superhéroes, sino en general Es lo que más me ha marcado. Así que puedo decir que sí, que estoy satisfecho con lo que estoy haciendo.

Para llegar a tu actual nivel de dibujo ¿has practicado muchas horas al día?

Es difícil de decir, porque nunca lo he medido ni he practicado conscientemente. Nunca pensé en dedicarme a esto profesional mente. Yo iba para piloto de combate, piloto militar. Incluso tenía la solicitud para Rota. Y aquí me tenéis. Concretando, habré pasado como media tres horas al día, toda mi vida, con un lápiz en la mano o garabateando; como mínimo. Desde los tres o cuatro años.

¿Cómo fue lo de la Marvel inglesa?

Quebró poco después de que acabásemos con el cuarto número de Dark Guard. Yo entintaba a Carlos Pacheco, pero se lo habían asignado a Mark Farmer, porque le gustaban mucho los lápices de Carlos y lo había solicitado. Había recibido el premio de Marvel al mejor entintador, así que les pareció perfecto y a mí me dijeron que estaría un par de meses sin hacer nada y que luego ya verían. Un mes después la editorial cerró.

¿Cómo os tratan a los nuevos en la D C.?

Personalmente, el trato recibido ha sido excelente. Además, creo que en la D.C. no tenían claro que yo fuera un principiante. Daban por hecho que yo era un autor consolidado en España. Ni mi edad sa-bían. Siempre me han tratado como a un profesional. A nivel personal también ha sido perfecto, un trato familiar. La experiencia de Carlos (Pacheco) y de Salvador (Larroca) es similar. Esta gente está acostumbrada a los autores extranjeros, así que de dónde seas no les importa. Muy buen trato en todos los sentidos.

¿Puedes comentarnos tus proyectos?

La D.C. me ofreció de entrada los lápices de la colección regular de Flash. En ese momento se habían quedado sin dibujante regular y dio la casualidad de que las páginas que yo había enviado de muestra eran de Flash. Me dijeron: "A partir del 101 te encargarás de él". Como había unos meses de margen me pasaron un anual de The Ray. Primero me ofrecieron dos números, el 12 y el 13, de esta colección. Pero como los guiones se retrasaban, me dieron esto para no estar sin trabajar. Pero el trato inic.al se refiere a Flash. Mi idea es estar con Flash todo el tiempo posible. Yo no voy a decepcionar a esta gente, después de haber recibido una oferta a este nivel. Yo me siento comprometido y, además, el personaje

me encanta. En principio, yo hago una página al día. Por ahora no pienso más que en un cuaderno mensual. En un futuro, es probable que compagine con otras cosas. Pero, por el momento, me voy a limitar a esto.

Tanto Carlos, como Salva, como yo mismo, tenemos ideas, ideas de todo tipo que nos gustaría materializar. Carlos tiene un proyecto y está decidido a publicarlo como sea. Ahora o dentro de diez años. Tiene un colaborador, un escritor de ciencia-ficción, Rafael Martín Trechera, que escribe en inglés perfectamente. Creo que en breve podrían sorprendemos con alguna historia. Tenían un proyecto concreto para una colección americana, que no puedo revelar. Yo soy dibujante. Puedo llegar a crear argumentos, personajes y situaciones, pero necesitaría un guionista capacitado para desarrollarlas.

¿Puedes explicar cómo recibes los guiones?

Hay varios sistemas en USA. Los más comunes son el plot, un argumento de todo el episodio en un par de páginas, que el dibujante debe desarrollar; y el full-script, el más utilizado en D.C. Es un guión muy detallado que describe cada viñeta y el número de viñetas por página. Incluye diálogos, sólo hay que seguir las instrucciones al pie de la letra. Yo trabajo con este sistema.

A veces puedes encontrarte con dificultades, como que el guionista pida algo que contradice el story-telling. Por ejemplo, aquí se quita el sombrero, cuando el personaje no llevaba sombrero. En esos momentos tiro de teléfono y pregunto. Entonces el editor corrige sobre la marcha. Con el guionista suele haber un contacto estrecho si es una colección regular. Como yo estoy con un anual, apenas he tenido relación con él.

¿Hasta qué punto el editor te marca un estilo determinado o se implica en el trabajo de los artistas?

No puedo generalizar. Yo no he tenido ese problema, pero sé que muchos editores lo hacen. Incluso pregunté, con The Ray, si querían un poco el «estilo Quesada»; les dije que podía adaptarme. Me dijeron que no, que querían mi propio estilo. Curiosamente, este personaje sólo lo han hecho dos autores: Quesada y el chico que se encarga ahora de la colección regular, Howard Porter. Ninguno de los dos tiene un estilo similar al mío. No me han impuesto nada.

¿Cómo es tu contrato?

No se firma un contrato, tal y como lo entendemos aquí. Es de palabra. Cada factura por trabajo entregado es como una especie de contrato, con cláusulas y condiciones a cumplir. No hay contratos de exclusividad ni nada por el estilo. Lo que he visto en Salones europeos es que grandes editores se comprometían a publicar trabajos de dibujantes y luego esas promesas no se cumplían. Los americanos son más serios en ese sentido. Quizás porque las iniciativas vienen más de los editores que de los autores.

¿Qué pasa con tus originales?

Se reparten entre los responsables gráficos. El dibujante elige la mitad y el entintador se queda con la otra mitad. En Marvel U.K. lo devolvían todo de golpe a fin de año. En D.C. lo hacen cada dos meses. Otra cuestión, que también se especifica en las facturas, es que puedes llegar a un acuerdo con el entintador para repartirte números enteros. Una vez que el material ha sido usado por la Compañía, puedes hacer con él lo que desees.

¿Cómo ves el tema de los derechos de autor?

Hay diversas políticas, de una compañía a otra. Las hay que respetan al cien por cien los derechos de los autores y su propiedad sobre sus personajes. Como el caso de Grendell de Matt Wagner, publicado por tres compañías. Wagner se lo ha llevado consigo, porque así, se reflejaba en su contrato. Otras compañías, aun reconociéndote la autoría, se quedan con los derechos de tus personajes. Como es el caso de Batman.

¿Qué autores admiras?

Es complicado. Son muchísimos. Desde Goscinny a Ibáñez, pasando por Ja, el autor de SuperLópez, hasta Starlin o Frank Miller, que me encanta. Joe Kubert, que está aquí en el Salón, es uno de esos autores que recuerdo desde pequeño. Si he de declarar mi admiración profunda por alguien, su nombre es de los que más me suenan. Otros, como Mike Zeck, Michael Golden, Eisner, Severin, y muchos más

¿Cómo explicas el desprecio europeo hacia los productos americanos?

Creo que se debe a que los productos americanos son mayoría. Y las minorías, para defenderse, suelen levantar muros belicosos. Creo que los críticos, en general, tienen una profesión poco agradecida. Así que les gusta gritar para ver si así alguien les hace caso.

Florentino Flórez

PREMIOS HAXTUR
1995

NOMINADOS ☐ Y GANADORES ☐

MEJOR HISTORIA LARGA

"LA AVENIDA DROPSIE"
de Will Eisner
EDITA: NORMA

"REGRESO AL MAR"
de Satoshi kon
EDITA: PLANETA

"SACHS & VIOLENTS"
de Peter David y George Pérez
EDITA: PLANETA

"MARVELS"
de Alex Ross
EDITA: PLANETA

MEJOR GUION

WILL EISNER
por "La Avenida Dropsie"
EDITA: NORMA

NEIL GAIMAN
por "La Cruzada de los niños"
EDITA: NORMA

SATOSHI KON
por "Regreso al mar"
EDITA: PLANETA

DAVID MAZZUCCHELLI
por "Hombre grande"
EDITA: EL WENDIGO

MEJOR DIBUJANTE

JERRY ORDWAY
por "El poder de Shazam"
EDITA: ZINCO

BRUCE M. TIMM
por "Amor loco"
EDITA. ZINCO

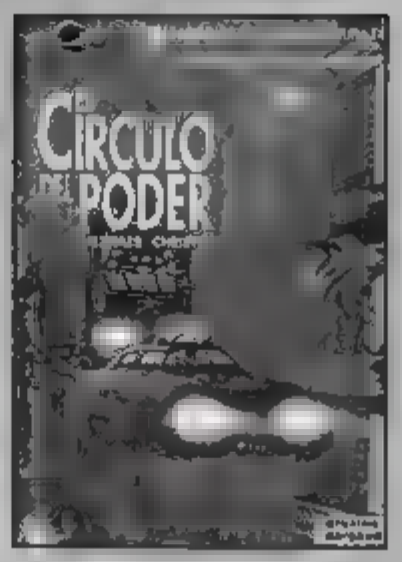
ALEX ROSS
por "Marvels"
EDITA. PLANETA

DAVID MAZZUCCHELLI
por "Hombre grande"
EDITA. EL WENDIGO

MEJOR HISTORIA CORTA

"HOMBRE GRANDE"
de David Mazzucchelli
EDITA: EL WENDIGO

"AMOR LOCO"
de Paul Dini y Bruce M. Timm
EDITA: ZINCO



"EL CIRCULO DEL PODER"
de J. D. Mezieres y P. Christin
EDITA. GRIJALBO

"DAREDEVIL BLACK WIDOW"
de Jim Starlin y Joe Chiodo
EDITA: FORUM

MEJOR PORTADA

"LOBEZNO nº 70"
de Adam Kubert
EDITA: FORUM

"AMOR LOCO"
de Bruce M. Timm
EDITA: ZINCO

"MARVELS nº3"
de Alex Ross
EDITA: FORUM

"BREED nº 6"
de Jim Starlin
EDITA: NORMA

AUTOR QUE AMAMOS

WILL EISNER

FINALISTA MAS VOTADO

NEIL GAIMAN, por "La cruzada de los niños"

Rock and Rafa

El conocido autor de Johny Roqueta, Rafael Vaquer, nos acompañó en el pasado Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias. Con su aplomo habitual, nos habló de tebeos, informática, publicidad y todo aquello que el estimado público tuvo a bien preguntar. Este es el resumen de algunas de sus respuestas.

¿Qué relación existe entre alguien como tú, que va siempre de traje y corbata, con un personaje como Johny Roqueta?

Bueno, el hábito no hace al monje y todas esas cosas... Cuando empecé con Johny también llevaba tupé, pero hace 10 años de esto y hay cosas que se pierden. También tengo una chupa negra y unas botas de pico pato. Tengo varias heridas de moto. Ahora la tengo en el taller y la iré a buscar la semana que viene. Me gustan las motos, las chicas, la cerveza y el rock and roll... Me gusta el tema, vaya. También tengo corbatas de cuero negro con chinchetas. Pero pensaba que sería abusivo. Además, no me combinaba con la americana.

¿Cómo te planteas el paso del dibujo "normal" al ordenador?

Mi experiencia con el ordenador comenzó con un personaje que era un yuppie, que salía en otra revista de la casa *El Jueves*, el *H Dios O*. Era la antítesis de Johny, muy dado al alto standing y las nuevas tecnologías. Como yo empezaba entonces (hace 6 ó 7 años) a tocar los temas de informática aplicada al dibujo, dentro de mi trabajo, que es la ilustración publicitaria, me parecía que le pegaba al personaje. Era muy tecnológico, por ordenador. Luego me gustó, como método. Te manchas menos las manos y ocupas menos sitio. Desde hace un año, todo Johny está hecho con ordenador. Claro que hablar de tebeos "por ordenador" es confuso. Un tebeo siempre está hecho a mano. Cambia la técnica de realización final. El primer original es a mano, con un papelito, el lápiz, el rotulador. Esta base se pasa por un scanner, se digitaliza y se manipula con una serie de programas de dibujo, color y tratamiento de texto. Esto acaba convertido en un diskette que se mete en un sobre y se envía por correo. El ordenador es práctico, no es un alarde tecnológico. Coger el guache, ir hasta el grifo, pillar agua, traer un platito, se te cae sobre el original, se te seca el color, lo vuelves a poner... es un cristo, hombre. Si tienes una paleta digital sabes que aquel rojo siempre es aquel rojo, con los últimos programas puedes crear efectos naturales. Puede quedar muy pijo, pero es muy práctico. Es una alternativa como otra cualquiera. No considero que el trabajo cambie sustancialmente por hacerlo digital o analógicamente. Gano tiempo, pero no siempre. Es más cómodo, en general. Yo creo que me aburguesaré por otros motivos, como la edad, pero no por esto. El ordenador está al alcance del pueblo. Ahora han bajado mucho de precio.

Lo que tiene esto de la informática es que engancha bastante. Luego está lo del modem, donde te encuentras mensajes y cosas así. La gente muy metida en esto es como una gran familia.

¿Cómo surge el lenguaje de los personajes de El Jueves?

Yo creo que se intenta reflejar el habla de la calle. En el caso de Johny, al principio se hacía en catalán, en otra revista. Hablaba un catalán de barrio, de calle. Al traducirlo al español, mantuvimos ese uso de palabras del entorno. Pero procurando que se entienda. Buscamos darle credibilidad al personaje. En según qué sitios se ha abusado de este lenguaje. Llega a ser ridículo.

¿La traducción de las onomatopeyas fue idea tuya o del guionista?

Es culpa de los americanos, como todo. El inglés es muy onomatopéyico, así que sus sonidos son, simplemente, el verbo puesto donde toca. Ring, ring, en español será suena el timbre, suena el timbre. Traducción literal. Esto ayuda mucho a situar el ruido. El que se lía un porro hace un ruido de mezcla, mezcla. El que le mete mano a su chica suena a soba, soba. Y la moto del niño pijo hace *No soy más pijo porque no puedo serlo*. Todo junto... es un ruido muy largo. ¿Habéis visto los mangas, las onomatopeyas que llevan? Son bonitas pero ¿qué puñetas ponen? Esos pictogramas alucinantes... Para mí, la cuestión es que se entienda. Si pones una moto y *rumble, rumble* al lado, no añades nada. Pero si das una información más específica por el mismo precio, mejor.

¿No crees que tu personaje pierde sentido al desaparecer el movimiento rocabili en nuestro país?

Yo creo que es como la marea del Cantábrico (que impresiona mucho). Este personaje empezó en el 82 y era un reflejo del movimiento rocabili que había en Barcelona entonces. Aquello fue a más, paralelamente al personaje. De repente bajó, luego volvió a subir y ahora vuelve a bajar. Nunca pretendimos recoger una bandera rocabili. Era una onda que nos gustaba. En todo caso, los viejos rockeros nunca mueren, así que volverán. Yo recuerdo haber comprado el primer número de El Jueves por casualidad. "Mira, una revista que copia al Papus. Estos no tienen futuro". Hace 16 años de esto. El único personaje que salía en el nº 1 y que se ha mantenido es Martínez el facha. Un día llegué con Johny y me dijeron: "Ah, un rocker. Está bien, necesitábamos uno". Luego llegó Azagra con un punky. La *Mamen* venía de otra publicación. Creo que lo del Jueves es una evolución de la escuela Bruguera. Yo me

crié con ella y me coloqué en ella, hasta que se la llevó la marea. Creo que, involuntariamente, los que trabajamos en el Jueves, hemos continuado su labor. Una colección de personajes cotidianos, una variedad de caracteres distintos, como los que podían aparecer en el Pulgarcito o en el Tío Vivo. También en lo gráfico hay similitudes, supongo.

Antes era común considerar que los tebeos eran algo para niños. Ahora su público parecen los mayores. ¿Crees que eso indica la madurez del medio?

Creo que es al revés. El tema es que se han muerto los niños. No hay niños. Antes había una historieta para niños pequeños (idiotas, además), otra para niños medianos (un poco más puñeteros) y luego una historieta adulta entre comillas, que explicaba unas tonterías inmensas, muy serias. Lo que sucede es que enciendes la tele o ves la última película de Spielberg, o lo que sea, y que se supone es para críos y hay unas masacres fantásticas, sangre, vísceras, hígados, sexo velado... El Jueves, que cuando se inauguró era una revista para adultos, se encuentra con que tiene mucho público, no infantil, pero sí de 8, 9 ó 10 años, que se supone deberían estar leyendo Mortadelos o cosas así. Pues no, los Mortadelos se los leen sus padres. Y los niños, o ven la tele, o hacen animaladas, o van a ver a Spielberg. Es el niño el que ha cambiado. Supongo que la crisis del tebeo infantil se relaciona con que no ha sabido evolucionar. ¿Qué compran los niños? Los cuatro mangas, a ser posible los que salen por la tele, con sangre, vísceras y sexo velado.

¿Cómo se lleva lo de ser dibujante de historietas y publicista a tiempo parcial?

Es combinable. Como ser dibujante de historietas y tocador de piano. O publicista y jugador de squash. La publicidad te exige una variedad de alternativas. En la historieta tienes un estilo propio, que no varía mucho. En publicidad, lo que anuncias te obliga a buscar estilos y técnicas diferentes, lo cual es estimulante. Además, está mejor pagado. Creo que siempre he tenido las cosas bastante claras, en este sentido. En estos 20 años he ido combinando las dos cosas. Tanto en Palma, donde estoy ahora, como en Barcelona, siempre estaba a tiempo parcial haciendo dibujos de alguna cosa e historietas. Es como lo de la esposa y la querida. Sólo que no sé cual es cual.

¿Cuánto se cobra por una página del Jueves?

No te sabría decir. Esto lo lleva mi abogado. Oscilan entre 20.000 y 35.000 pts., según b/n o color y autores. No es desorbitado, si lo comparamos con los precios de fuera.

¿No crees que los dibujantes de historietas no suelen leer historietas?

Yo compro algunos mangas para mi hija. Antes era un gran aficionado. Ahora no. Me quedé colgado con los *Spirous*. A veces veo mangas interesantes, o descubro algún superhéroe que me llama la atención. Yo compro revistas de informática y de motos.

¿No cree que la manera de promocionar el comic sería la creación de una revista de crítica seria, a la manera de los Cahiers, en Francia?

No, en absoluto. La crisis se debe a una situación de mercado. Si no se compran automóviles, no es porque falten revistas del motor, sino porque son caros y la gente no tiene dinero. Si no se compran tebeos es porque los temas no interesan o hay mucha oferta cultural o de entretenimiento, en otros medios. No se puede educar al público. El editor ofrece y el público compra. Si no se vende se deja de editar. Aquí no hay revistas, pero en Francia tampoco. Sólo quedan los álbumes como las marcas de mayonesas en el mercado.

¿Cómo te mandan los guiones?

Por un sistema más antiguo. Van por fax. Tharrats me manda en una hoja o dos un esquema de la historia y los diálogos. Me pone monos y me indica fondos. Luego por teléfono lo aclaramos.

Florentino Flórez

EL WENDIGO

SUSCRIPCION

Pedidos: Apartado de Correos, 461-GIJON

Nombre: .....

Domicilio: .....

Población: .....

Fecha: ..... Firma,

Modelo de día
La sorpresa de un comic bien hecho

Nunca se está libre de sorpresas. Esta novela gráfica publicada por La Cúpula puede ser muestra de ello. La portada de esta historia, a primera vista, no es que inspire confianza, sino que hace temer lo peor. Nos predispone a pensar que vamos a encontrar otro comic más con claras tendencias al uso masturbatorio que tanto pululan (y pulularán) por los kioskos. Sin embargo nada, más lejos de la realidad.

El autor

Si la portada hacía temer lo peor, el autor no inspiraba confianza, sino más bien lo contrario.

Kevin J. Taylor está considerado como el rey del porno americano. Viendo sus anteriores comics, todos ellos publicados en la revista "Kiss Comics", y cuyas escenas sexuales (único argumento, por otra parte) harían sonrojar al mismísimo Manara, y siendo el más claro ejemplo de páginas con fines pajilleros, hacían que el descarte de su lectura fuera prácticamente definitivo. Lo cual nos hubiera llevado a un grave error.

Un comic diferente

Tras su lectura, bastante agradable por cierto, hay una característica que destaca sobre el resto: "el buen gusto".

Puede parecer sorprendente, pero el autor no nos regala los ojos, como es habitual en su trabajo, con innumerables escenas de sexo salvaje, pollas, tetas o cualquier otro ingrediente sexual, para pretextar un argumento inexistente, en aras de una satisfactoria masturbación. Incluso, diría más, no hay una sola de estas motivaciones. ¡NI UNA! Cuando los personajes se acuestan o van a realizar el acto sexual, la viñeta, como si de una mirada se tratara, que no quisiera revelar la intimidad de los protagonistas se funde en negro, o mira para otro sitio.

El autor podría habernos regalado gratuitas imágenes sexuales, que no aportarían ni enriquecerían la obra, y que seguro la hubiesen hecho más comercial, desgraciadamente; no es así, lo cual es digno de alabar por parte del autor.

El buen gusto demostrado por el autor, enriquece la obra, alejándola definitivamente de esas publicaciones que en un principio parecía ir a engrosar.

La historia que narra el nacimiento de una especie de heroína karateca nocturna movida por la venganza, está contada sin ningún tipo de florituras ni grandes alardes, pero debido a esto, tiene gran cohesión, se lee sin ningún tipo de altibajos y deja un buen sabor de boca a su término. Posee un ritmo ágil, rápido, que hace que se lea de un tirón.

Un grafismo al servicio de la historia

Los dibujos, que recuerdan inevitablemente al underground american apoyan muy bien la historia, son narrativos, Se limitan a mostrarnos lo que se nos está contando. No veremos en ellos páginas espectaculares ni montajes originales y rompedores, pero cuentan muy bien la historia, realzándola si cabe.

El trazo es tosco, y descuidado en ocasiones, pero resulta muy efectivo, y el montaje, tremendamente clásico, recuerda en algunos aspectos a los comics de hace décadas, de esos que eran fáciles de leer, muy alejados de algunos montajes de ahora, en los que a veces se pierde la historia entre las viñetas y la colocación de los globos.

Una auténtica sorpresa, que no esperábamos de dicho autor, que aporta un aliento fresco a lo que se publica actualmente. Sería de desear que Kevin J. Taylor, que con esta historia demuestra su saber hacer, se dedicara a estos menesteres y dejase sus historias "eróticas" para otros autores con menos talento para la historieta (Manara y compañía). Nos tememos que lo que vende es precisamente su otra serie "Girl" e historias semejantes. Que se va a hacer. La vida.

Dudo también mucho de la comercialidad de este "Modelo de día". Supongo que los compradores habrán sido sus seguidores (el cómic, nos lo recuerda en la portada: "autor de Girl") y éstos habrán quedado absolutamente decepcionados ante la falta de sexo con que satisfacerse.

Sería una verdadera pena, porque el álbum merece la pena.

Luis Hernández

Semana Trágica

Todos los años nos sentimos un poco más huérfanos. Todos los años desaparecen figuras en los campos de la ciencia, el entretenimiento o la cultura, haciéndonos un poco más indefensos al darnos cuenta que poco a poco van desapareciendo los referentes que nos han formado, que han hecho lo que somos. El comic no iba a ser excepción, y este año nos abandonó Hugo Pratt, autor del que, aunque creativamente no gozaba de la admiración de los que colaboramos en esta revista, hay que reconocer que puso su granito de arena para que la historieta fuera universalmente aceptada. Y por ese mérito le echaremos de menos.

Sin embargo, las pérdidas son más dolorosas cuando se ceban en personas que, además de conocerlas a través de su trabajo, estuvieron en algún momento cerca de nosotros, ofreciéndonos su compañía y su amistad. Finalmente, la herida se hace lacerante cuando llueve sobre mojado, cuando sumamos dolor tras dolor en breve tiempo. La semana del 17 al 24 de octubre fue particularmente trágica. Tres amigos que nos dieron un poco de ellos para que nosotros fuéramos mejores o, por lo menos, para que nuestra vida fuera a ratos más agradable parecieron ponerse de acuerdo para dejarnos. Hacia ellos va este homenaje. Y, aunque sea un tópico, les veremos siempre en sus viñetas. Descansen en paz.

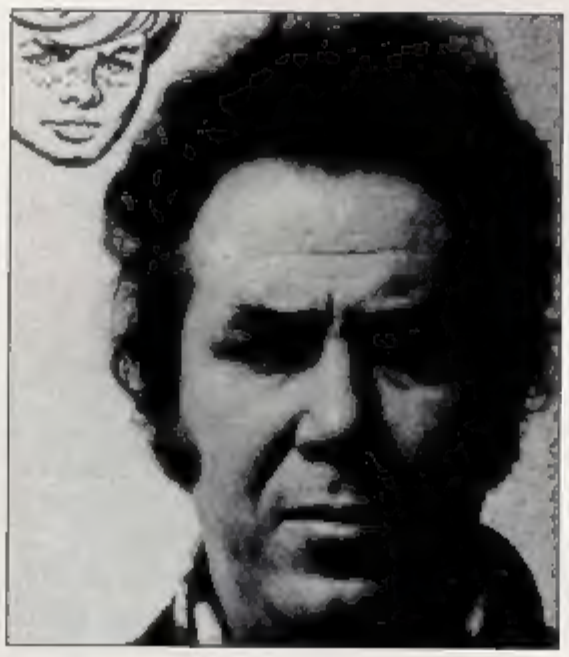
Con Jesús Blasco se va otro de los clásicos de nuestra historieta, alguien que forma parte de ese grupo cada vez más reducido de leyendas de nuestra narrativa dibujada. Conocedor como nadie de los resortes de la aventura, concibió, entre otros personajes, a *Cuto*, joven héroe cuyas peripecias ocupan un lugar destacado en nuestros ratos de ocio, para disfrute de una juventud amamantada por los Tintín, Jorge y Fernando y tantos otros aventureros adolescentes con los que toda una generación se quiso identificar.

A Manolo Vázquez, *By Vázquez*, probablemente le repugnaría el apelativo de clásico, adjetivo que a veces tristemente se otorga a creadores en el ocaso de su actividad. Vázquez, una fuerza de la naturaleza, seguía en activo, diseccionando la sociedad actual con la mala leche que solo él podía dar. Pero quizá esa fuerza de la naturaleza sobrepasó sus límites. Porque a Vázquez parecía importarle sólo el momento; el futuro le era indiferente y se ciscaba en el pasado. De él recuerdo, cuando vino a Gijón con motivo del Salón hace dos años todas las carcajadas que provocaba su chispeante ingenio y su rebosante humanidad ...y algún que otro ejemplo de esa proverbial mala leche. Pero disculpémosle, porque sino no sería Vázquez. No sería ese creador genial que supo incluso superar las cortapisas de una censura y toda una línea editorial a través de unas historias que forman parte de nosotros. Anacleto, Feliciano, la Abuelita Paz, el Inspector O'Jal, Gugú, el tío Vázquez, las Hermanas Gilda, la familia Cebolleta salieron a flote a pesar de todos los problemas merced al saber hacer de un autor que reflejó como nadie una época. Y que podía haber seguido reflejando otra.

Miguel Angel Nieto era la mitad de un tándem irrepetible. Iba como loco y acabó gruñendo en el desierto. Ventura y todos nosotros le estamos envidiando en una cosa, al menos: su asistencia a las tertulias que Groucho Marx tendrá en el limbo de los genios. ¿Que la comparación está traída por los pelos? ¿Que Nieto (y Ventura) no era un genio del humor? ¿Que Nieto (y Ventura) no dominaba la parodia como nadie? ¿Que Nieto (y Ventura) no llevó la historieta muda a niveles altísimos? Solo se me ocurre una razón para que Nieto no asista a esas tertulias marxistas; y es que, como el bigotudo, igual tampoco soporta ser socio de un club que le acepte a él como miembro. Pero nosotros, los del club de los vivos, si disfrutábamos de su pertenencia a nuestra sociedad. Cuando les comenté a el y Ventura en su visita al Salón hace pocos años que su loca abuelita era parte importantísima de mi formación, se rió, me miró y vino a decir algo así como que "así habrás salido". A mucha honra, gracias. Ahora en nuestro club queda un sitio vacío. Y, como le pasaba al Asiento Peligroso de la Tabla Redonda ...a ver quien tiene redaños para ocuparlo.

Jordi Juanmartí

Hugo Pratt



Jesús Blasco

Miguel Angel Nieto

Vázquez